プレイステーション2対応
SIMPLE2000シリーズ
Vol.105
THE
メイド服と
機関銃
コンプリートワークス
ご主人さま〜どうしましょう
私のデ〜タがまるごと公開されちゃってますよ〜
全国のご主人さまに贈る
『THE メイド服と機関銃』のファンブックがついに登場！
メイドさんのすべてをあますところなく掲載したヒ・ミ・ツの公式ガイド♥
D3PUBLISHER
D3PUBLISHER
KOEI

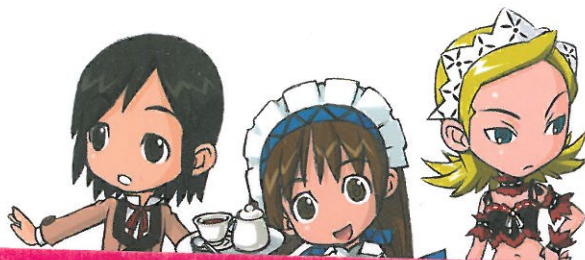
ISBN4-7758-0510-X

C0076 ¥1700E

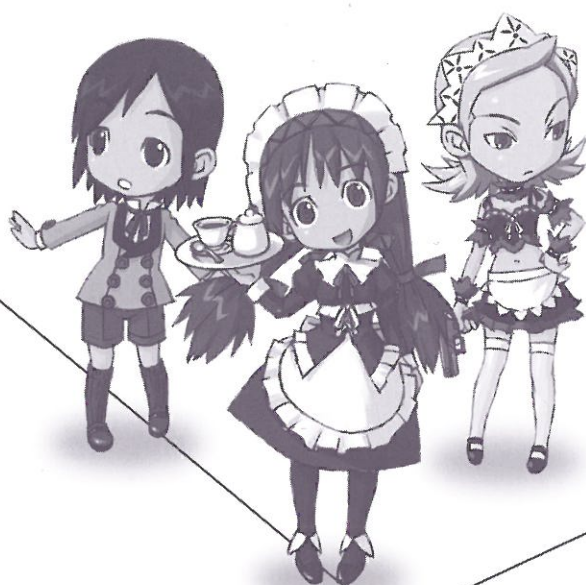
定価：本体1,700円＋税

株式会社コーエー

9784775805107

1920076017001

- ポイント1 キャラクターデザイナー鹿取氏の描き下ろしイラスト！
- ポイント2 魅力的な登場人物のプロフィールを徹底解説！
- ポイント3 全8ステージの攻略法を2周目以降も完全分析！
- ポイント4 極秘の資料から設定画まで一挙に大公開！
- ポイント5 今だからいえる開発スタッフ秘話も特別紹介！

……などなど、**この本だけ**の見逃せない**情報**がいっぱい!!

プレイステーション2対応
SIMPLE2000シリーズ
Vol.105
THE
メイド服と
機関銃
コンプリートワークス
D3PUBLISHER
koei

株式会社コーエー
SIMPLE2000シリーズ Vol.105
THEメイド服と機関銃
コンプリートワークス

SIMPLE2000シリーズ
Vol.105
THE
メイド服と
機関銃
コンプリートワークス
The Maid Clothes and Machine Gun
Complete Works
koei

Prologue

ある時代、とある研究所で**タイムマシン**が開発された。
それが**悪の組織**に奪われてしまうことに!
取り戻さなければ大変なことになると思った博士は
急いでもう1台を開発。
今度は自分で自分の身を守れるようにと
メイドロボット型タイムマシンを完成させた。

彼女の目的は奪われたタイムマシンを取り戻すことと、
ご主人さまとなる博士の過去、**マサキ少年**を守ることだった。

SIMPLE2000シリーズVol.105

THE メイド服と機関銃 コンプリートワークス

The Maid Clothes and Machine Gun Complete Works

Contents

Chapter 1

キャラクター紹介&カラー設定画

Character & ColorGraphic

キャラクターの紹介とともに
敵やメイド服の設定画を紹介。
ゲスト作家による描き下ろしイラスト
など、内容はもりだくさん！

Character 01

Yuki ユウキ

CV 永田依子

いらっしゃいませ、
マサキさま。
当家のメイド、
ユウキです。

刀を手にして戦うなら、この和風コスチューム。頭のリボンがチャームポイント。

パワーアップメイド服。コスチュームの中ではHPが一番アップ！

基本のコスチューム。戦闘時だけでなく、ふだんのお世話をするときもこの姿で。

ラウラと同じコスチューム。露出は高いが、どんな武器でも装備できるのが魅力。

Character Profile

未来のマサキ博士に造られた、メイドタイプのアンドロイド型タイムマシン。過去へ行き、ご主人さまのマサキを守ってタイムマシンを取り戻すため、搭載された戦闘機能を駆使してジェラルドたちの企みを阻止する。高い戦闘能力だが、研究所のAIシステムを流用して造られたせいか、性格や知識にかたよりが見受けられる。また、マサキを守ることを優先するあまり、手段を選ばずに行動する一面も……。

Face Collection

まるで人間のように、クルクルと表情が変わるユウキ。日ごろはにこやかな表情をしているが、戦闘中は苦しい表情を見せることもある。

Close Up Of Yuki

Height
162cm。アンドロイドなので歳はとらないが、年齢は17歳相当で、女性の標準よりやや高め。

Weight
80kg。アンドロイドのため人間よりは重量があるが、動きはとてもシャープ。

Bust
89cm。胸部に内蔵された機械を守るため、外部からの刺激を吸収する。人間の女性のように弾力がある。

Waist
58cm。ビスチェを着用すると、サイズはさらにダウンするらしい。

Hip
87cm。胸部と同様に外部からの衝撃を吸収するため、弾力性のある素材が使用されている。

Shoes Size
靴は女性の標準サイズより少し大きい24.5cm。

IQ
IQは状態によって上下するが、あまり高いほうではないようだ。研究所のAIシステムを流用して造られたため、やや知識部分がかたよっている。

Eye-sight &Hearing
遠距離にいる敵や、100m先のご主人さまを見分けることができる。聴力はあまり突出していないが、ご主人さまの悲鳴はどこにいても聞き逃さない。

Power
戦闘能力が高く、アンドロイドのため腕力も高い。ご主人さまがピンチのときに働く、火事場の馬鹿力のような機能もあるようだ。

Speed
高速で移動というほどのスピードはないが、跳躍力はかなりのもの。身長よりも高い場所にいる敵のところまで軽々とジャンプする。

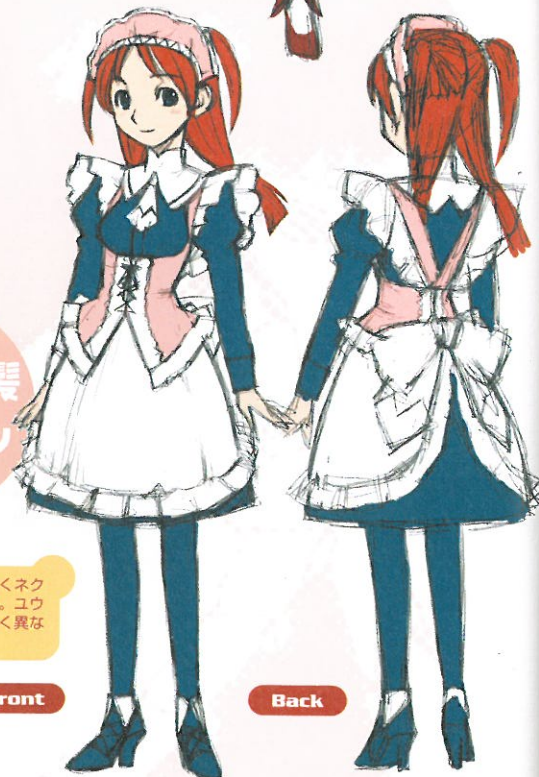
設定画

ユウキがどのようにして生まれたのかがわかるマル秘設定画を一挙公開！　ここを見ればユウキの顔立ちからメイド服の変遷までわかるかも？

初期のユウキ

表情やメイド服は完成型にかなり近い。でも、ホワイトプリムはまだ形が決定していないようだ。

メイド服・赤バージョン

完成型と比べるとエプロンの形が大きく異なり、メイド服の色も紺ではなく赤にカラーリングされている。

ユウキ・茶髪バージョン

胸元にはリボンではなくネクタイをつけたメイド服。ユウキの表情や髪型も大きく異なったバージョンだ。

Front

Back

スタッフコメント

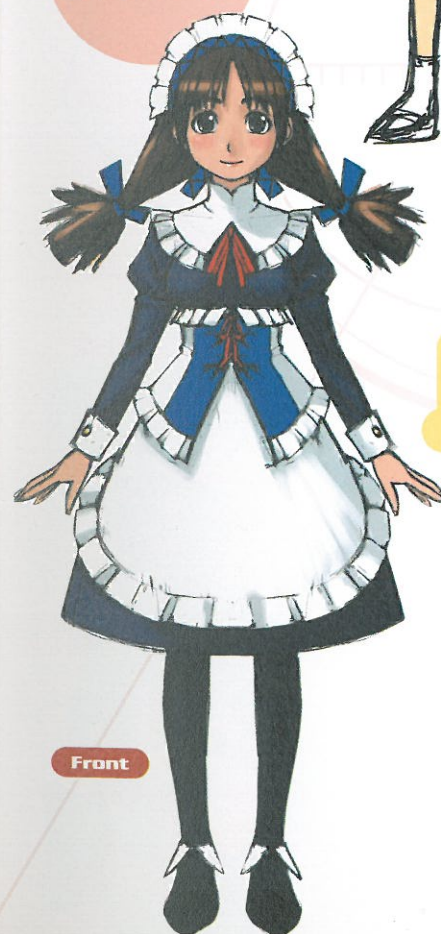
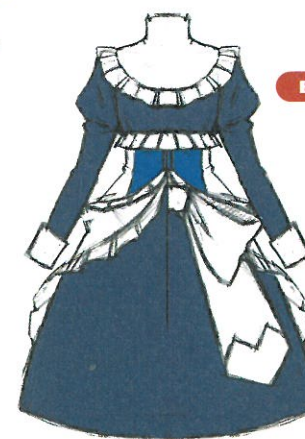
ギャルゲー色を前面に押し出して奇抜なデザインにしすぎると、逆に魅力が薄くなってしまうと考え、あえてスタンダードな感じにしました。メイドというキャラの特徴となるホワイトプリム（カチューシャ）や、大きな腰のリボンは、設定の変遷をご覧いただいてもわかるように、当初からほとんど変わっていません。また、必殺攻撃の際の胸が揺れるカットインも企画時から予定されていたため、スタイルについてはグラマーで、そこを強調させた服になっています。

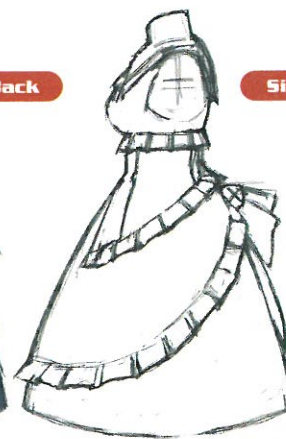
アウロラのラフスケッチ

大正時代を思わせる、和風メイド服・アウロラの設定画。頭につける大きなリボンは、最初から決まっていたようだ。

コーラルのラフスケッチ

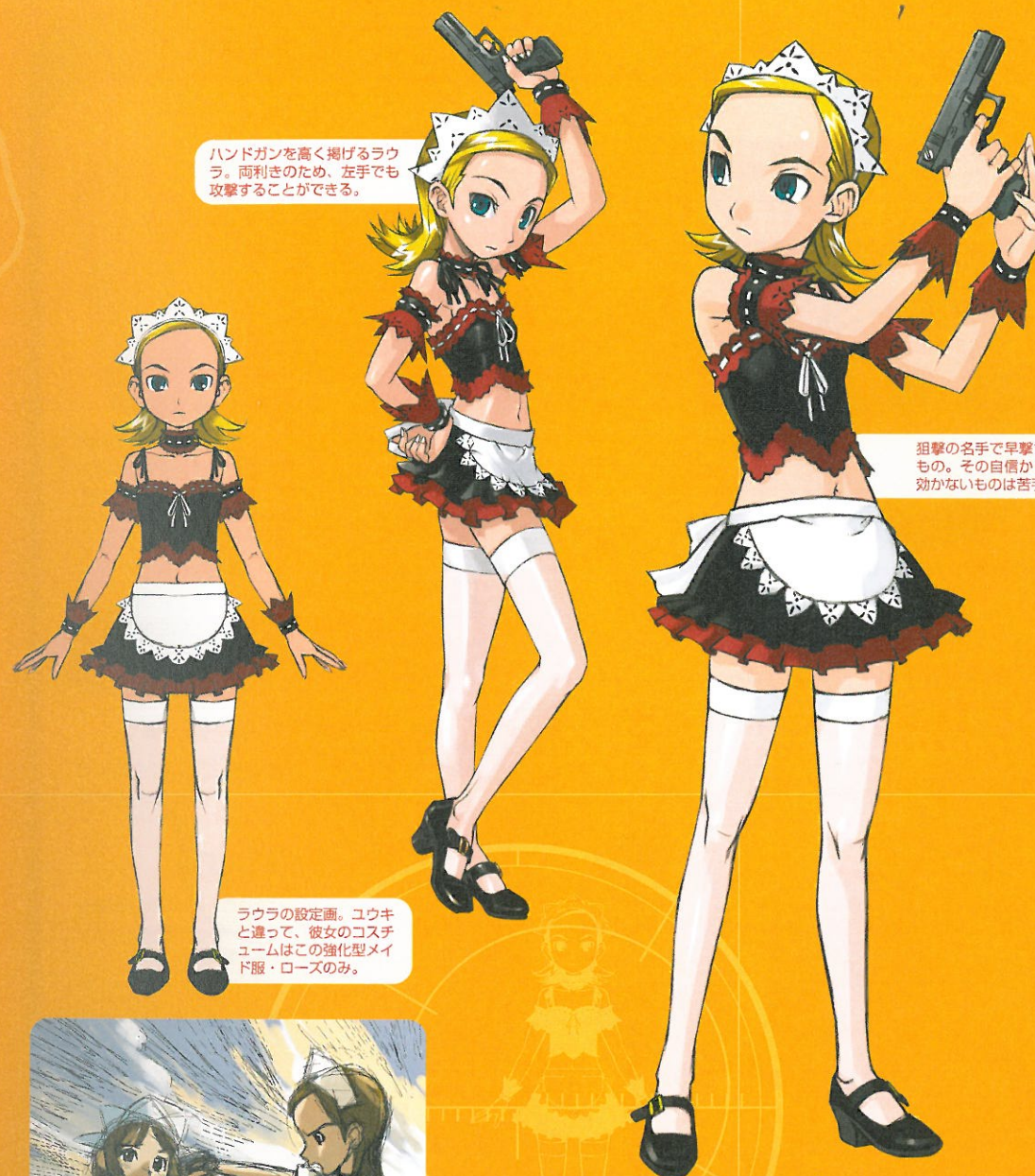
パワーアップメイド服・コーラルは、最初の段階では黄色がイメージされていたようだ。帽子のつばが大きく描かれ、お腹の部分も露出している。

ヴァイスのラフスケッチ

基本のメイド服・ヴァイスは、腰のビスチェ風のデザインなど、細かいところで検討がされたようだ。ユウキのほほもほんのり赤くなっていてカワイイ。

Front

Back

Side

Laura ラウラ

CV 日榮春華

ならば相手にとって
不足なし！
コイツを返して
欲しければ、
私と勝負だ！

ハンドガンを高く掲げるラウラ。両利きのため、左手でも攻撃することができる。

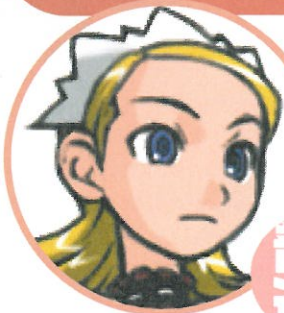
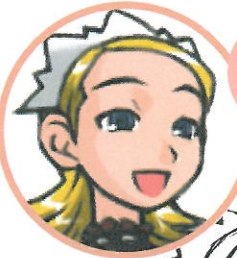
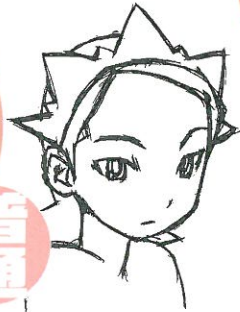
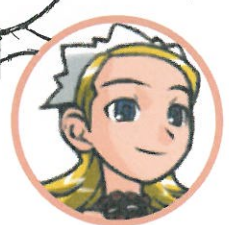
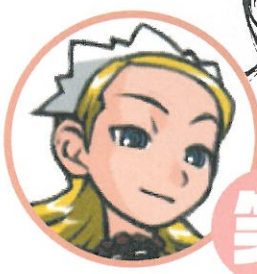
狙撃の名手で早撃ちもお手のもの。その自信からか、銃が効かないものは苦手だ。

ラウラの設定画。ユウキと違って、彼女のコスチュームはこの強化型メイド服・ローズのみ。

初期のころに描かれたラフスケッチ。ラウラはショートヘアそのものは同じだが、えり足のハネがなく、髪の色なども異なっている。

Character Profile

全時代の世界征服を企む組織のひとりで、マサキ博士が完成させたタイムマシンを奪う。アンドロイドのユウキとは異なり、もともとは人間だが、自らの体を人工的に強化しているため、ユウキとも互角に戦えるほどの戦闘能力がある。パートナーでもあるジェラルドへの忠誠心が高く、彼の命令により過去のマサキを説得しようとするが、立ちはだかるユウキを前に苦戦してしまう。

Face Collection

一見クールな印象があるラウラだが、意外にも表情は豊か。とくにジェラルドからの指示に対しては、うれしそうな顔を見せている。

Close Up Of Laura

IQ
IQは人並みだが、13歳のわりには高めになっている。

Eye-sight &Hearing
視力は1km先のハエが見えるほどよく、狙撃なども得意。反面、聴力は人並み。

Bust
スレンダーな体型。全体的に小柄で、バストも72cmしかなく、本人も多少気にしているようだ。

Waist
ウエストはユウキよりも細い52cm。

Hip
全体的にスレンダーのため、ヒップも小さめな76cm。

Height
ユウキより低い148cm。

Power
人工的に強化されているため腕力は高めだ。

Weight
52kg前後。もともとは人間だが、強化したサイボーグのため若干重量がある。

Speed
スピードはあまり速くはない。その分、射撃の腕前でカバーしている。

Shoes Size
靴のサイズは22cm。

スタッフコメント

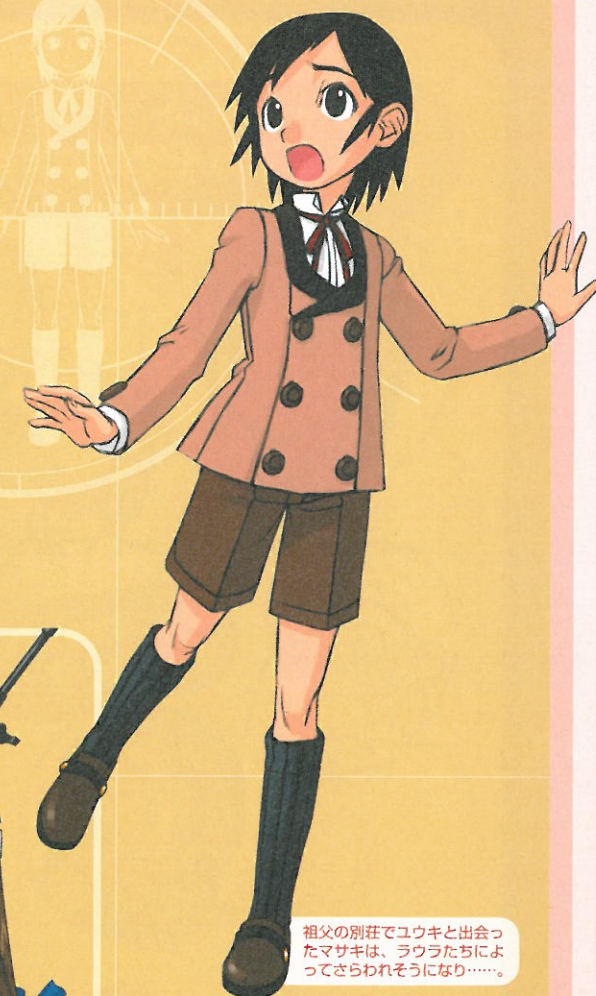
ユウキのライバルとして、容姿などをすべて真逆にしようとして、生まれたキャラクターです。ユウキのデザインが固まったあとだったのと、コンセプトがかなり明確だったので、デザインはすんなりと決まりました。性格については、当初はもっと沈着冷静なキャラクターでしたが、開発が進むにつれてユウキがあまりにも破天荒な感じになってきたので、それに振り回されるバタバタとした雰囲気がゲームでは描かれてますね（笑）。

Character 03

Masaki
マサキ

CV 皆川典子

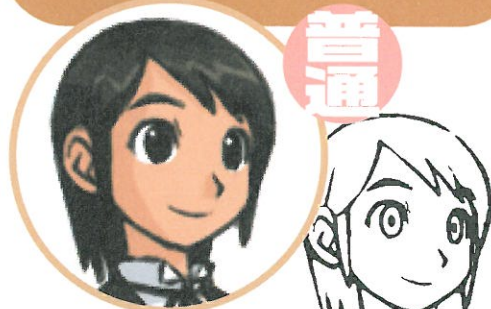
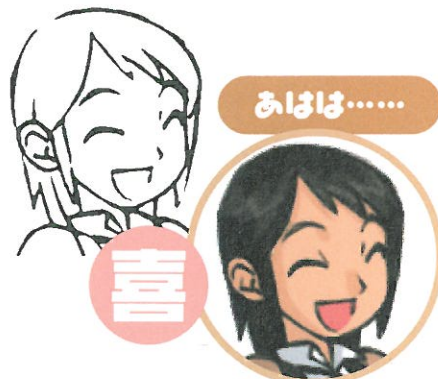
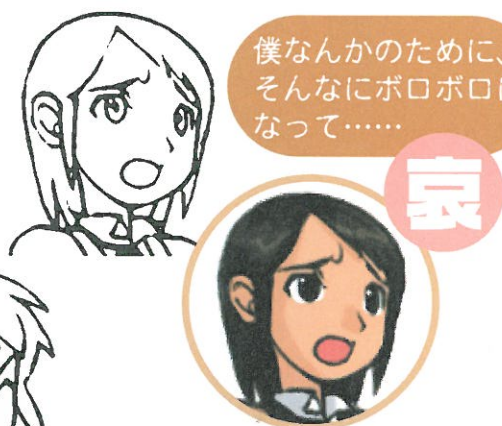
僕が、
ご主人さま、かあ。
……じゃあ、
僕が命令して
いいの？

基本はジャケットに半ズボンという組み合わせの、お坊っちゃまスタイル。

祖父の別荘でユウキと出会ったマサキは、ラウラたちによってさらわれそうになり……。

状況がわからないままジェラルドたちに襲われるマサキは、未来から来たユウキに守ってもらう。

Character Profile

次々に大発明をする科学者の、少年時代の姿。未来では彼の研究によってタイムマシンが完成するが、それをジェラルドたちに奪われてしまう。少年時代のマサキを取り込もうと考えるジェラルドたちに対抗しようと、過去に行けるタイムマシンの機能も備えたユウキを発明。少年時代のマサキは、何もわからないまま事件に巻き込まれてしまうが、ユウキのことを信じ、彼女を守ろうとする。

Face Collection

突然ユウキやラウラたちの戦いに巻き込まれたせいか、マサキは困惑したり、おびえているような表情が多い。だが、ユウキには心を許した笑顔を見せる。

Close Up Of Masaki

Height
140cm。子供なので、まだ小柄。ユウキやラウラより低い。

Eye-sight &Hearing
視力も聴力も人並み。

Weight
38kg。子供のため、簡単に連れ去られてしまうほど身軽。

IQ
将来はさまざまな研究を成功させる博士になるものの、子供のころの感覚はやや鈍く、人のいうことを素直に信じる。

Power
力は人並みだが、ユウキを思う気持ちは人一倍。

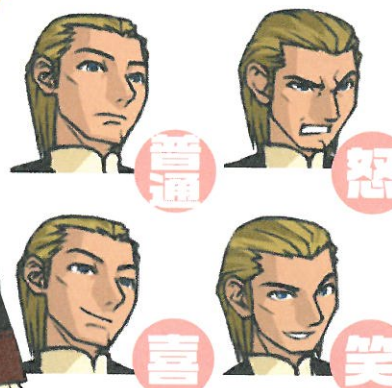
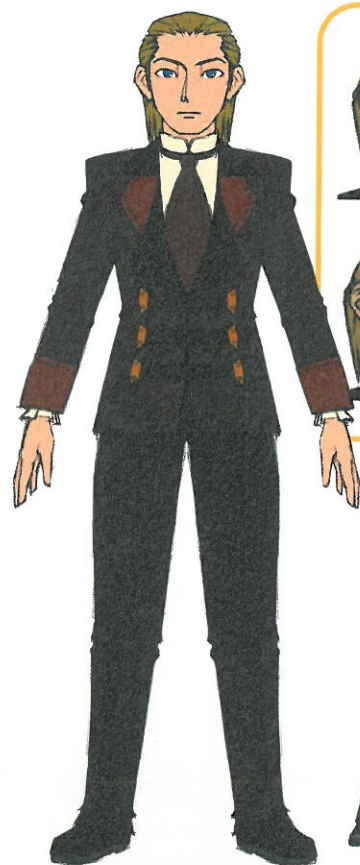
Speed
どちらかというと足は遅いほうで運動はちょっと苦手。

Shoes Size
足のサイズは21.5cm。

スタッフコメント

ゲーム中にはどこにも出てきませんが、じつは設定でマサキには「陸奥(むつ)」という苗字があり、フルネームを「陸奥マサキ」といいます。ちなみにユウキが持っている刀は彼の祖父のものですが、祖父の名前は「陸奥コウザブロウ」といいます。ゲーム中ではただrealさらわれているだけの彼ですが、こういった形で意外とバックボーンはしっかりしています。また、彼の声を担当された声優の皆川さんは、マサキの超ハマリ役だと思ってます。

敵&エトセトラ
Enemy & etc.

ここではジェラルドさまを始め、我々の組織に関する設定画を紹介しよう。

ジェラルド

ラウラが属する組織の指揮官。出番は多いが、感情の起伏がそれほどないため、表情のパターンは絞られている。

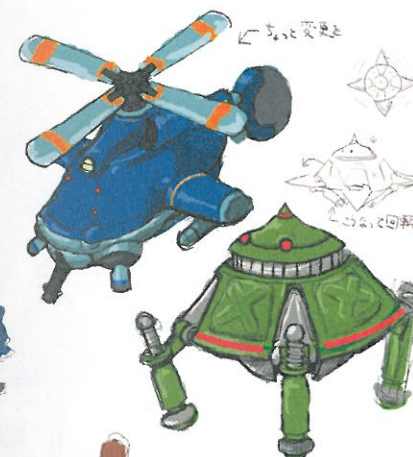
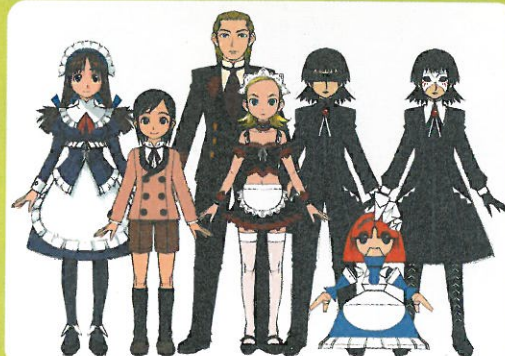
チビロボ

ユウキの行く手をはばむメイド型のチビロボ。設定画そのままに3DCGモデリングが制作された。

キャラクター対比図

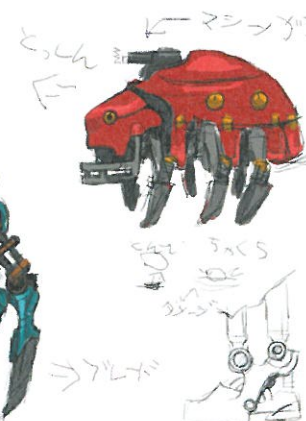
登場人物の中では、男性のジェラルドがもっとも背が高い。ユウキや指揮官ロボはほぼ同じくらいで、それに比べると年齢が低めの設定であるラウラはやや小柄になっている。

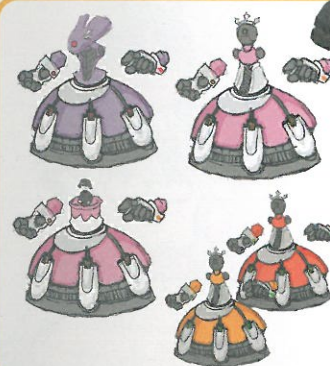
19型指揮官ロボ

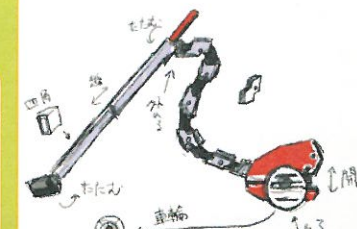
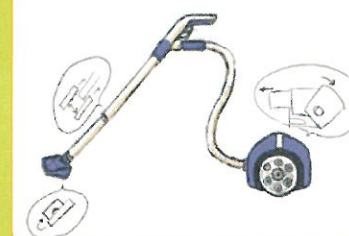
ユウキと同じ人型ロボット。設定では、覆面やスカートタイプなどの案も出されたようだ。

キーヌッツ&ウエドン

どちらも設定画とほぼ同じ形で3D化されている。ウエドンは回転するときの変形パターンも描かれている。

チャサキア&シャコバ原案

チャサキアはほとんど設定と変わらない。右に描かれた設定はシャコバの原案なのかゲーム中には登場しない。

装甲ロボタイプ原案

装甲ロボタイプの原案。色のパターンもいくつか考えられていた。このデザインが練り直されてチビロボが乗るようになったようだ。

掃除機が武器に……？

ユウキが使う掃除機を、武器として使えるようにと考えられていたらしい。変形パターンも考案されていたものの、残念ながらお蔵入りに。

メイド服コレクション
Costume Collection

ノーマルメイド服　ヴァイス

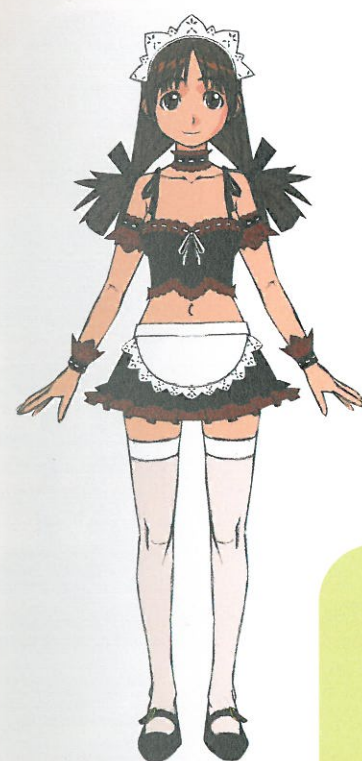
一番最初にユウキが着ている紺と白のメイド服。オーソドックスではあるものの、頭のホワイトブリムやエリ、エプロンなどフリルが多めにあしらわれている。

Vice

黄色のバージョンも考えられていたほか、ピンクは濃い色のものも検討された。

パワーアップメイド服　コーラル

メイドというよりも、まるでアイドルのような服で、ホワイトブリムも帽子のような形になっており、スカートのすそにリボンがついている。

Coral

ラウラと同型メイド服　ローズ

ラウラが着ている服と同じタイプ。スカートがかなり短く、胸もとやお腹など肌が露出している部分が多い。そのせいか動きやすく、戦闘向きの格好といえる。

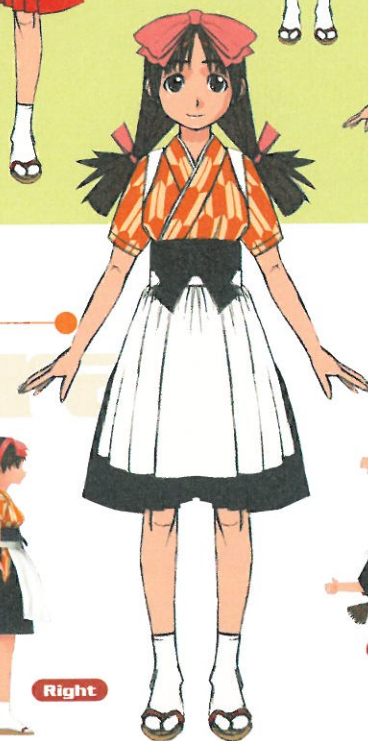
Rose

エプロンの長さとともに、色も白と赤の組み合わせや小豆色など、さまざまなパターンが検討された。

こんな色のパターンも候補に！

和風メイド服　アウロラ

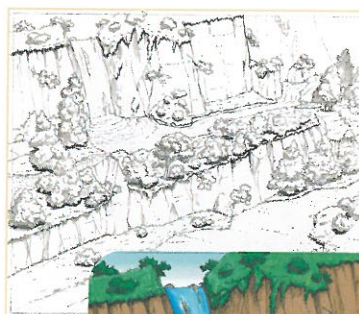
大正ロマンを思わせる和風メイド服。黒のキュロットに対し、上は明るめの色でまとめられている。頭の大きなリボンと、髪を束ねているリボンがキュート！

Aurora

背景美術設定
Background

STAGE 01. メイドさん時を越えて

マサキが学校に通う際に使う通学路。過去に到着したユウキは、学校帰り、自宅へと向かおうとするマサキをここで発見。ふたまたに分かれたり袋小路になっていたりと、少し道が入り組んでいる。

閑静な住宅街といった雰囲気。ヨーロッパの古風な街並みのイメージだ。

マサキが友だちと出かけた先は、滝などもある自然豊かな場所。この近くに別荘がある。

STAGE 02. 初めましてご主人様

旅行に出たマサキだったが、友だちとはぐれてしまい、近くにある別荘へと向かう。彼を追撃する敵を見て、ユウキはマサキにオトリになってもらい、敵を1カ所に集めることを考える。川のほうへ出るルートもある。

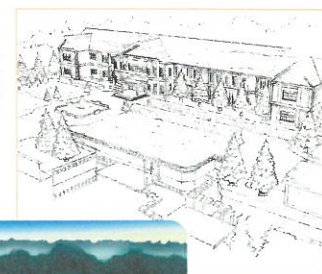
STAGE 03. 暁のメイド作戦

別荘に到着したマサキは、そこで初めてユウキと挨拶を交わす。だが、本来くつろげるはずだった部屋は敵だらけとなり、すぐさま別荘から脱出することに。邸内はテラスや広間もあるゆったりとした構造になっている。

STAGE 04. メイドたちの挽歌

別荘のエントランスでマサキに接触するラウラ。そのままエントランスで彼女たちの戦いが始まる。目を引くのは中央にある、2階から続く大きな階段。戦うときはこの階段も利用できる。

STAGE 05. 二人は逃亡者?!

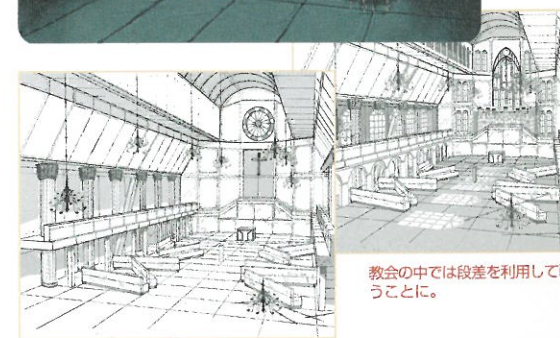
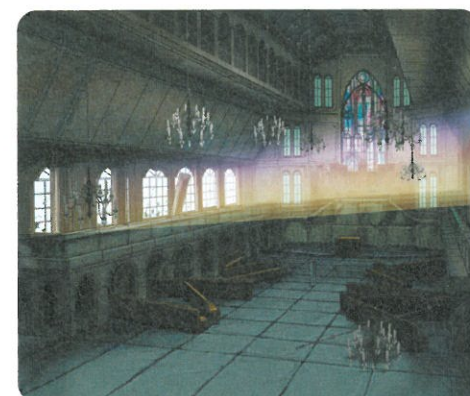
ラウラたちが立ち去ったあと、マサキに自分の立場を明かすユウキ。大きな屋敷を出ると、広大な庭園が目に入る。マサキがどれだけのお坊っちゃまなのか、うかがい知ることができる。

別荘はかなり大きく、芝生はもちろん堀のような巨大な池まであるのだ。

STAGE 06. 奪われたご主人様

ラウラにマサキを奪われてしまったユウキが、勝負を避けてマサキを連れ去るラウラのあとを追う。別荘を出たところから広い道が一直線に伸びていく。この道路上でラウラの逃亡を阻止するのだ。

STAGE 07. 遥かなるご主人様

マサキが連れ去られた先は、不気味な雰囲気の漂う教会だった。周囲は広く、たくさんの敵が徘徊している。設定画では入り組んでいるように見えるが、基本的には一本道で迷うことはない。

マサキが連れて行かれた先は、荒れ果てた教会だった。

教会の中では段差を利用して戦うことに。

STAGE 08. ご主人様を取り戻せ

マサキを助けにきたユウキはジェラルドとラウラのふたりを相手に戦い始める。中央にある大きな階段を上がり、奥へ奥へと進む……。3連戦となるが、それぞれに広間が用意されている。

カベ紙&下じきデザイン閲覧室 Wallpaper&Sheet

カベ紙

『THE メイド服と機関銃』の公式サイト(http://www.d3p.co.jp/)にて、パソコン用のカベ紙のダウンロードができる！　種類は全部で6種類あるので、さっそくゲットしよう。

下じき

下じきは2006年の東京ゲームショウと一部の店舗で配布。限定品のグッズなので価値はとても高いはず。……持っているかな？

カベ紙案

ダウンロード用のカベ紙は、いくつものアイディアが出された。そのうち不採用となってしまったものをピックアップして紹介。

下じき案

採用されたもの以外にもカワイイ下じき案がたくさんあった。SDキャラを使ったものなど、さまざまなパターンが検討されたようだ。

イラストギャラリー
Illustration Gallery

少し恥ずかしいです
けど、私のイラスト
がたくさんあるので
見てくださいね♥

●公式サイトダウンロード用カベ紙イラスト

●鹿取葉一氏・個人サイト用イラスト

●ゲームパッケージ用イラスト

●本書用描き下ろしイラスト

●本書カバー用描き下ろしイラスト

●本書用描き下ろしユウキ立ち絵イラスト

●本書用描き下ろしユウキ立ち絵イラスト

ゲストイラストギャラリー
Guest Illustration Gallery

ステキに描いていただけてうれしいです。感謝感激、雨降って地固まります♥

Guest 01

あやせまい

このたびは参加させていただき、ありがとうございました。メイド衣装がかわいくて、つい欲ばってふたりとも描いてしまいました。でも一番描きたかったのはラウラの足だったりします。ゲーム中でも足に釘づけでした。

Profile

PCゲームの企画・原画を経て退社後、フリーランスで原画、漫画等の執筆活動を始める。著書は『盲妹』。趣味はネットゲームとデパ地下散策。
[HP] http://www7a.biglobe.ne.jp/~ayase/

Guest 02

水面+No,4

どもっ、水面+No,4です。ゲストに呼んでいただきありがとうございます。メイドスタイルのイメージでユウキを描かせていただきました。服のデザインがおもしろくてステキです。胸が大きく見え……。

Profile

住んでないけど心はいつも名古屋のギャル絵描き。給料の半分近くゲーム代に消えてます。水面が苗字。No,4が名前です。+はなんだろう……。

【HP】 http://www.geocities.jp/mahiro_no4/

Guest 03

土崎多結

あえて銃ではなく大好きな刀のユウキを描かせていただきました。「なんてツボなゲームなんだ！」と思いながら、喜んで描いていました。続編も期待しちゃいますね。

Profile

イラストやゲーム原画等のお仕事をさせていただいています。HPにぜひ遊びに来てくださいネ。

【HP】 http://g-w.sakura.ne.jp/

Guest 04

YWAKA

はじめまして、イラストを描かせていただいたYWAKAと申します。ゲームでは回避攻撃がなかなかうまく決まらず、すぐにやられてしまいます。もっとがんばらねばと思います。

Profile

マイペースに絵を描いています。趣味で知人とゲームを作っていることもあります。よかったらサイトものぞいてみてください。

[HP] http://www.ne.jp/asahi/mercury/waka/

Chapter 2
ゲームステージガイド
GameStage Guide

ゲームのアドバイスとともに、
敵の配置や武器データまで完全掲載。
クリアしたあとのお楽しみ要素や
2周目以降の情報もいっぱいあるよ！

System　システム

メイドの基本講座

ご主人さまをお守りするメイドとして、身につけておきたい基礎知識を紹介。
いざというときピンチにならないように、しっかりと勉強しておこう。

メイドとしての基本スタイル

『THE メイド服と機関銃』は全8ステージ構成。ブリーフィング→ステージ攻略→リザルトを繰り返してゲームを進めていく。リザルトで表示される戦闘結果で高評価を獲得するには、ブリーフィングでしっかりと準備を整えてから、ステージ攻略に挑むようにしないとダメだよ。

ブリーフィング

↑装備品の変更やカスタマイズ、セーブ&ロードが行える。

ステージ攻略

↑迫りくる敵を倒しながら、クリア条件を達成させよう。

リザルト

↑戦闘結果。評価しだいで新しい武器やポイントをゲット！

メイドアクションをマスターせよ！

アクションの中でとくに大切なのは、回避攻撃と刀攻撃だ。弾数の制限がある銃攻撃と違って、このふたつは無限に使えて役立つ場面が多い。回避攻撃を決めるコツはP.56、刀攻撃での技のリストは下記にあるので、しっかり練習して使いこなせるようにしよう。

●刀攻撃の技リスト

攻撃名	威力	特徴
刀(多段攻撃)	各20	4段目まで連続攻撃が可能
蹴り	20	刀多段攻撃の3段目に発生
百烈突き	15	○ボタンを連打している限り、攻撃が続行
ダッシュ突き	40	前方へ突進しながら敵をつらぬく
斬撃衝	35	刀多段攻撃の4段目に発生する範囲攻撃

←刀多段攻撃の3段目のボタン入力を少し遅めにすると、4段目で斬撃衝が発生！

●基本操作リスト

操作キー	アクション
左スティック	移動
方向キー左右	ロック対象の変更
○ボタン	刀攻撃（連続入力で多段攻撃）
□ボタン	銃攻撃
×ボタン	ジャンプ
△ボタン	回避
L1ボタン	方向固定
R1ボタン	ロックオン/ロックオフ
L2ボタン	大型銃攻撃
R2ボタン	リロード
R3ボタン	メイドスタイル
×+○ボタン	ジャンプ攻撃
L1orR2ボタン+左スティック+×ボタン	前転/バック転/側転
回避中に□ボタン	回避攻撃
L2+R2ボタン同時押し	必殺バズーカ攻撃
○ボタン（連打）	百烈突き
○ボタン（長押し）	ダッシュ突き

メイドスタイルの判定は？

メイドスタイルのランクはボス戦中もしくは敵の数が8体以上ならS、6〜7体ならA、4〜5体ならB、それ以下ならC判定となる。またランクにはポイント設定もあり、最終的には獲得したポイントの合計点で評価が決まる。

←メイドスタイル中は攻撃、移動ができない。敵が来たら△ボタンで回避だ。

→ボス戦では積極的にメイドスタイルを決めて、ポイントを稼いでいこう。

困ったときのお助けアイテム

敵を倒すとアイテムを落とすことがあるが、その出現確率は完全にランダム。ただし、どのアイテムが出現するかには優先順位があり、HP・SP・弾数のうちでもっとも減少しているものを回復するアイテムが出現しやすい。

救急箱

←HPを100回復する効果がある。

エネルギーボトル

←SPを100回復する効果がある。

マガジン

←銃の弾数が50発追加される。

評価を高めてごほうびゲット

ステージ攻略を終えるとリザルト画面に移り、プレイの内容がS〜Cの4段階で評価される。この評価で獲得したポイントによって、新しい武器を入手したり、武器の改造ができるのだ。当然、評価は高くないと十分なごほうびがもらえないので、がんばって腕をみがいてプレイしよう。

←高評価の獲得には、回避攻撃のマスターが必須！

●評価別取得ポイント数

評価	取得ポイント
S	20000
A	10000
B	5000
C	1000

S評価を目指せ!!

評価はTotalを除き、Combo、Damage、Bullet、Maid Styleの4項目が基本。各項目の採点方法とS〜A評価になる目安を紹介するので、なかなか高い評価がもらえないならば、参考にしてチャレンジしよう。ちなみに、ステージ3はHit Countのみ、ステージ6はDamageとBulletの2項目が評価の対象となる。

●リザルト評価のリスト

評価項目	SおよびA評価獲得の目安
Combo	回避攻撃を決めた回数で採点。回避攻撃は最高で10連続まで決められるが連続で決めなくてもOK。合計41回以上でS、21回以上でA評価。
Damage	敵から受けたダメージにより採点。ノーダメージでS、300ダメージまででA評価（ヴァイスの服を装備しているユウキのHPは1000）。
Bullet	消費した弾数により採点。弾数消費0でS、50発まででA評価となる。ステージ6では弾数消費が170発以内でS、250発以内でA評価。
Maid Style	メイドスタイルを決めて獲得したポイントを集計して採点。合計4501P以上でS、3001P以上でA評価(Sランクのポーズ1回につき1500P)。
Hit Count	ステージ3でのみ適用される項目で、ステージクリアするまでに倒した敵の数で採点。20体以上でS、15体以上の敵を倒せばA評価だ。
Total	Hit Countを除く、上記4項目の評価合計で採点。3項目Sで残り1項目A以上ならS評価、2項目Sを獲得すれば残り2項目がCでもA評価に。

装備品の全種類を紹介

ユウキの装備品は、主力装備のアサルトライフル、補助装備のハンドガン、大型銃のアンチマテリアル（A.M.）ライフル、コスチュームの4種類。ゲームを開始したばかりのときは最低限のものしか持っていないけど、条件を満たすことで新たな装備品が追加されるのだ。各装備品を入手する条件を右のリストにまとめたので、お目当ての装備品を狙ってステージ攻略に挑もう。

●装備品の入手方法リスト

	装備品名	入手方法
主力装備	GAL	初期装備
	T89	ステージ5をA評価クリア
	HK36	ステージ5をS評価クリア
	CERB	ステージ8をS評価クリア
補助装備	STCN	初期装備
	GL18	ステージ1をA評価クリア
	MUZI	ステージ2をA評価クリア
	MA11	ステージ3をS評価クリア
	HK5K	ステージ4をS評価クリア
	STMP	ステージ8をA評価クリア

	装備品名	入手方法
A.M.Rifle	FALC	初期装備
	B82A	ステージ7をA評価クリア
	ST50	ステージ7をS評価クリア
コスチューム	ヴァイス	初期装備
	アウロラ	1周目クリア
	コーラル	EX GAMEクリア
	ローズ	COLLECTIONコンプリート

主力装備をカスタマイズ

主力装備のみ、リザルトで獲得したポイントを使って威力、弾数、重量を合計3段階まで改造できるのだ。装備品には重量制限があるため、まずは重量を軽くする改造が最優先となるが、消費するポイント数も多い。ムダ遣いしないよう、よく見極めて改造しよう。

●改造に必要なポイント数

GAL	LV1	LV2	LV3
威力	100000	200000	400000
弾数	200000	500000	900000
重量	150000	400000	800000

HK36	LV1	LV2	LV3
威力	50000	150000	400000
弾数	100000	200000	500000
重量	150000	400000	800000

T89	LV1	LV2	LV3
威力	150000	400000	800000
弾数	50000	150000	300000
重量	100000	200000	400000

CERB	LV1	LV2	LV3
威力	150000	400000	800000
弾数	100000	200000	500000
重量	100000	200000	400000

Guidance ステージ攻略

STAGE 1 メイドさん時を越えて

ご主人さまのマサキを守るため、タイムマシン強奪犯を追って過去の時代へとやってきたユウキ。ところが到着早々、敵に襲われることに……。

クリア条件	入手可能武器	入手条件
全ての敵を倒せ	GL18	A評価の獲得
	−	−

↑突撃ロボのジトモフはスライディングをしたあと、動きを止めているスキに攻撃すれば倒しやすい。

メイドアクションのコツをつかもう

迫りくる敵を蹴散らしながら進み、GOAL地点にいるボスを倒せばクリアだ。最初のステージということもあり、登場する敵の数は少ないので、まずは操作方法に慣れることから始めよう。とくに、回避攻撃は評価にも関わるので早めにマスターしておきたい。ちなみに、メイドスタイルはボス戦で決めれば必ずSランクになるのだ！

←偵察ロボのジラハーには刀が当たりにくい。弾数の消費を抑えるならバズーカ攻撃で片づけよう。

BOSS VS 戦闘ヘリ：キーヌッツ

キーヌッツの攻撃方法は機銃、体当たり、ミサイルの3種類だが、このうち機銃とミサイルは見た目よりも攻撃範囲が広いので要注意。攻撃の範囲外へ逃げてもダメージを受けてしまうことがあるので、回避でかわそう。その点だけ気をつければ、キーヌッツは攻撃1回→離脱を繰り返すだけだ。動きを見切れば、楽に倒せるはず。

←キーヌッツが離脱中だとメイドスタイルが判定されない。攻撃後のスキを突いて決めればバッチリ！

Guidance ステージ攻略

STAGE 2 初めましてご主人様

襲いくる敵を返り討ちにしたものの、その正体はつかめなかった。翌日、何も知らないマサキは山に旅行へ。ユウキも人知れずあとを追うのだが……。

クリア条件	入手可能武器	入手条件
屋敷へ向かえ	MUZI	A評価の獲得
	−	−

↑遠距離から銃を撃ってくる19型指揮官ロボ。攻撃する間を与えないで、真っ先に倒したい相手だ。

メイドスタイルを決めるなら左のルートへ

このステージはボスがいないので、クリアするだけならGOAL地点を目指して突き進めばOK。だが、高評価を狙っているなら、分かれ道では左のルートを選ぶようにしよう。そのほうが登場する敵の数が多く、高ランクのメイドスタイルを決めやすいのだ。逆に、楽にクリアしたければ、登場する敵が少ない右のルートを進むのがオススメ。

←周囲にいる敵の数が4〜5体ならB、6〜7体ならAランクのメイドスタイルになるのだ。

刀攻撃だけでA評価の獲得を目指せ！

刀を使った戦い方に慣れているなら、DamageとBulletの2項目だけS評価を狙ってみるのもいい。新しい武器の入手条件がA評価の獲得なので、この2項目さえS評価をもらえればTotalでA評価になるのだ。銃を撃つことも、ダメージを受けることも許されないけど、メイドスタイルと回避攻撃で高評価を狙うよりも、手っ取り早くA評価が獲得できる。

←頑丈装甲のタワベナはHPが高いものの、動きはニブイ。背後から近づいて、百烈突きで倒そう。

Guidance

ステージ攻略

STAGE 3 暁のメイド作戦

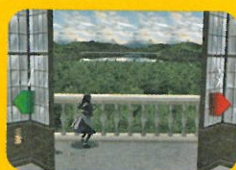
ユウキはキリがない敵の襲撃に対し、一網打尽にしようとマサキをオトリにする作戦を思いつく。だが、敵はいつの間にか別荘へ侵攻していた！

クリア条件	入手可能武器	入手条件
3分間で可能な限り敵を倒せ	MA11	S評価の獲得
	－	－

評価の基準が特殊な狙撃ミッション

別荘へ侵攻する敵を狙撃していくミッションステージ。評価はHit Count(敵を倒した数)のみで採点され、20体以上倒せばS、15体以上倒せばA評価が獲得できる。ライフルの弾数は無限に補充されるが、制限時間は3分間しかないため、正確な狙撃を心がけないとS評価が獲得できない。なお、敵が左右のベランダどちらから出現するかはランダム。

登場する敵

- チビロボ飛行型
- 改造車両：アーラダ

◆敵が近づくにつれ、矢印の色が緑→黄→赤の順に変化。赤いときが、もっとも敵が近づいた状態だ。

左右のベランダの違うところ

S評価を獲得するためには、左右のベランダから見える道路の違いを覚えておこう。左側から見える道路は直線だが距離が短く、また敵をスコープ内に捉えるまでの時間もかかり、狙撃できる時間は短い。一方、右側から見える道路は前半が直線、後半はカーブになっていて複雑なものの、敵をすばやくスコープ内に捉えられるのだ。

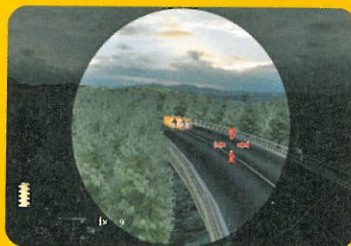
左側のベランダ

◆狙撃可能な時間が短く、撃ち直すのが難しい左側。狙撃するときは、1発必中でしとめたい。

右側のベランダ

➡右側からの狙撃は、前半が勝負。狙撃しにくいカーブに入られる前に敵を倒していこう。

右側から見える敵を優先

左右のベランダから同時に敵が現れたとき、一見、狙撃できる時間が短い左側を優先したくなるが、ここはすばやく敵を捉えることができ、狙撃可能な時間も長い右側を優先したほうがいい。あっという間に敵が通りすぎていってしまう左側であわてて狙撃するより、右側にいる敵を確実にしとめていったほうが多数の敵を倒せるのだ。まずは右側にいる敵から片づけていき、まだ左側に敵が残っているようなら、そのあとで左側の狙撃に向かおう。

◆敵の姿が捉えにくいカーブ付近では、ライフルを連射するよりもじっくりと狙いを定めることが大事だ。

Pick Up ステージ4に備えて

入手可能な武器「MA11」は、威力・連射性に優れているだけでなく、連続回避攻撃も決めやすいハンドガン。発射される弾数が多いおかげで、ボタン入力の時間に余裕があり、回避攻撃をつなげやすいのだ。ステージ4のボスとして登場するラウラは、回避攻撃を使わずに倒すのは難しい相手。ここで「MA11」を手に入れ、ラウラ戦に備えておきたい。なお、主力装備の重量を軽くしておかないと「MA11」は装備できないことにも注意。

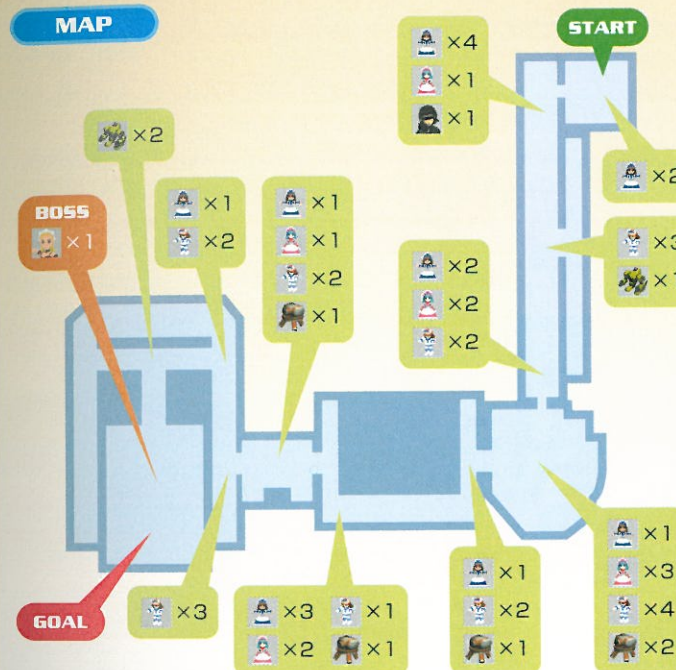
◆新しい装備品を手に入れたら、まずは重量のチェックが肝心。それから改造の方向性を決めるといい。

Guidance

ステージ攻略

STAGE 4 メイドたちの挽歌

敵の侵入を許してしまったユウキは、マサキのもとへ。そして、タイムマシン強奪犯のひとり、ラウラによってマサキが誘拐される現場に遭遇して……。

クリア条件	入手可能武器	入手条件
全ての敵を倒し出口へ向かえ	HK5K	S評価の獲得
	－	－

登場する敵

- チビロボ
- チビロボ高速型
- 突撃ロボ：ジトモフ
- 偵察ロボ：ジラハー
- 19型指揮官ロボ
- 頑丈装甲：タワベナ
- 〈ボス〉ラウラ

◆邪魔な敵はバズーカで一掃するのが楽だが、撃ちすぎに注意。

銃弾とSPはボス戦のために温存

ステージ1と同じく、GOAL地点にいるボスを倒せばクリア。だが、出現する敵の数が多いので注意したい。銃やバズーカ攻撃に頼った戦い方をしていると、あっという間に弾数とSPが尽きてしまう。回避攻撃をマスターしていないなら、ボス戦に備えて銃弾やSPを温存しておくために、刀をメインにして戦っていこう。

◆ジトモフの体当たり攻撃をくらわないよう、細い通路で戦うときはヒット&アウェイを心がけること。

BOSS VS ラウラ

ラウラは、ステージ1のキーヌッツとは比較にならないほどの強敵だ。回避攻撃を決める自信がないなら、まずは撃てるだけのバズーカを連発。彼女は攻撃したあと、こちらの様子をうかがう行動を繰り返すので、このタイミングを狙って銃弾を浴びせるといい。なお、このときはメイドスタイルを決めるチャンスでもあるのだ。

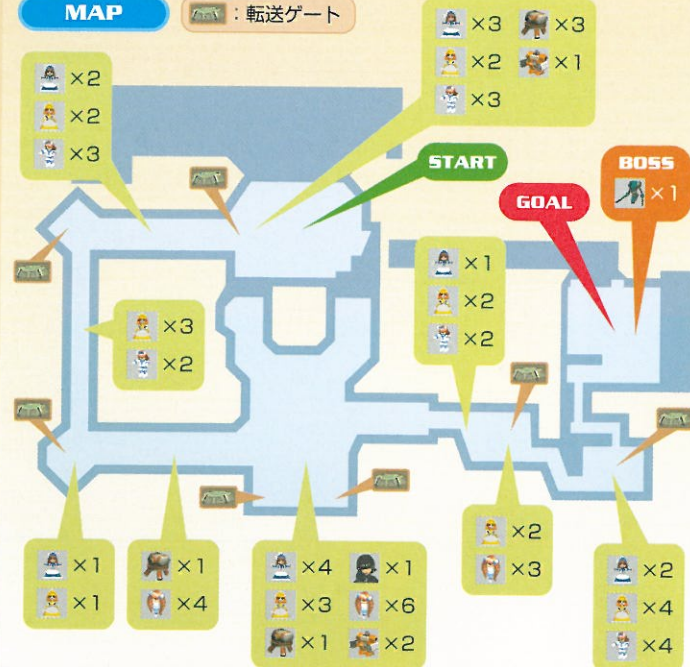
◆ジャンプ中のラウラには、攻撃が当たらない。くれぐれもムダ撃ちして弾数を消費しないように。

Guidance

ステージ攻略

STAGE 5 二人は逃亡者?!

ラウラの猛攻をなんとかしのぎ、マサキの救出に成功したユウキ。すぐさま、ふたりは屋敷から逃げようとするが、敵が次々と襲いかかってきて……。

クリア条件	入手可能武器	入手条件
マサキを車庫まで護衛せよ	T89	A評価の獲得
	HK36	S評価の獲得

登場する敵

- チビロボ
- チビロボ堅牢型
- 突撃ロボ：ジトモフ
- 偵察ロボ：ジラハー
- 19型指揮官ロボ
- 回転ロボ：チャマムー
- 突撃装甲：マーナヤカ
- 〈ボス〉斬鉄装甲：チャサキア

囲まれたら迷わずバズーカを発射！

マサキが敵に連れ去られないよう護衛しながら、GOAL地点を目指すミッションステージ。各ポイントに設置された転送ゲートにマサキを連れて行かれると、ゲームオーバーになるので注意しよう。出現する敵の数が多いので、囲まれたら迷わずバズーカを撃つといい。登場するボスはそれほど強くないので、SPを残しておかなくても大丈夫だ。

←マサキを連れ去ろうとするのはチビロボタイプのみ。見つけしだい、最優先で倒そう。

VS 斬鉄装甲：チャサキア

BOSS

ユウキとの距離が近いと大斬り、遠いとみじん切りで攻撃してくるチャサキア。刀を振り下ろしてくる大斬りより、小きざみに斬りつけてくるみじん切りのほうが避けにくいので、なるべく距離をあけないよう接近して戦おう。みじん切りにだけ注意すれば、動きが遅いので、メイドスタイルや回避攻撃を決めるのは楽勝だ。

←みじん切りをしている間はスキが少ない。素直に回避行動を取り、攻撃が終わるまで待とう。

Guidance

ステージ攻略

STAGE 6 奪われたご主人様

別荘からの脱出に成功したかに思えた瞬間、マサキがラウラにさらわれてしまう。ユウキは近くにあった車に乗り込み、急いで追跡するのだが……。

クリア条件	入手可能武器	入手条件
マサキを取り戻せ	－	－
	－	－

銃を撃ちまくって楽々クリア

車に乗りながら、行く手をはばむ敵を撃破していくミッションステージ。ここでは入手可能な武器がないため、評価を気にしなければクリアは簡単。ひたすら銃を撃ち続けていれば、ゲームオーバーになるほどのダメージを受けることはない。もし武器を改造するためにポイントを稼ぎたいなら、弾数の消費を抑えることが大切。このステージでは、発射した弾数が170発以内ならBulletでS評価、250発以内ならA評価となるのだ。

登場する敵

- 改造車両：アーラダ(砲台)
- 〈ボス〉移動要塞：シャコバ(ミサイル車)
- 〈ボス〉移動要塞：シャコバ(大砲車)
- 〈ボス〉移動要塞：シャコバ(ドラム缶車)
- 〈ボス〉移動要塞：シャコバ(電源車)

VS 移動要塞：シャコバ(ドラム缶車、ミサイル車)

4つの車両で形成されるシャコバは、1車両ずつ撃破すればクリアとなる。1両目はウィークポイントのドラム缶を破壊すれば大ダメージが与えられるので、ドラム缶の取り出し口を狙って攻撃すればいい。2両目のミサイル車も、事前に発射されるミサイルがウィークポイントとして表示されるので、そこを狙ってミサイルを撃ち落とせばOKだ。

←ドラム缶は銃弾を3発ヒットさせれば破壊できる。合計5缶壊して、ドラム缶車を撃破しよう。

→ミサイルは銃弾2発で破壊できる。合計5発撃ち落とせば、ミサイル車は撃破できるのだ。

VS 移動要塞：シャコバ(電源車)

3両目の電源車は放っておいてもOK。わざわざ撃破しなくても、電源車は一定時間が経つとその場からいなくなってしまうからだ。攻撃を加えれば当然HPは減らせるので、ラストの大砲車とのバトルは楽になる。だが、電源車の撃破にはかなりの弾数が必要となり、高評価が獲得できなくなってしまう。大砲車を倒しやすくなるといってもちょっとの差なので、電源車はムリに撃破しようとせず、放っておいてやりすごすのが一番だ。

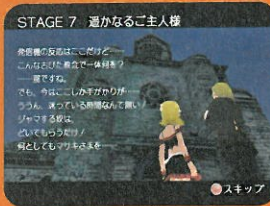
←銃弾を4発当てると、カバーが外れて中が見える。チビロボもいるが、攻撃はしてこないので心配ない。

VS 移動要塞：シャコバ(大砲車)

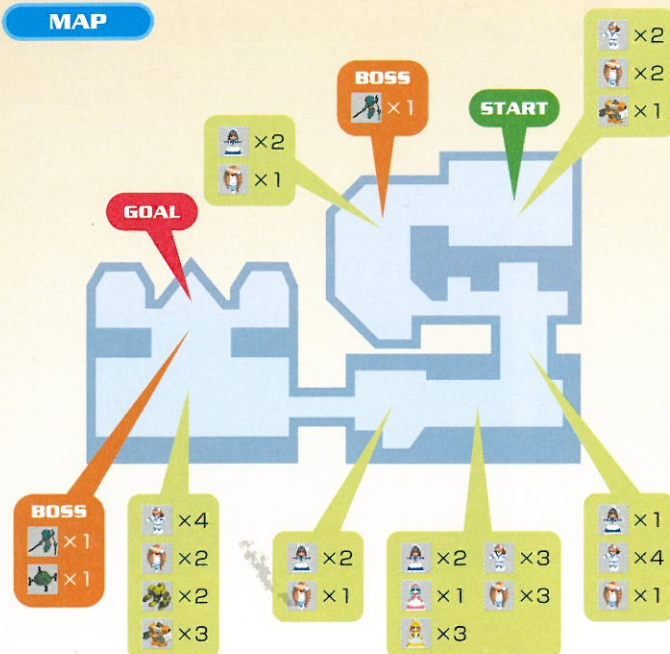
ラストの4両目は大砲車。基本的にはドラム缶車やミサイル車と戦ったときと同じく、本体を攻撃するよりウィークポイントとして表示される大砲の弾を狙って攻撃したほうが、大ダメージを与えられるのだ。大砲の弾は、左右上部にひとつずつある装填(そうてん)口から砲台に向かって流れていくので、装填が完了する前に破壊してしまおう。電源車を撃破しているかどうかでHPは変わってくるが、大砲の弾を5～10発ほど破壊すれば大砲車は撃破できるだろう。

←大砲の弾は左右の装填口から交互に出現。片側の弾を破壊したら、もう一方に銃の照準をセットしよう。

Guidance　ステージ攻略

STAGE 7　遥かなるご主人様

ジェラルドの乱入により、ラウラの追跡は失敗。だが、転んでもタダでは起きないユウキは、マサキの服に発信器を取りつけ、敵のアジトを突きとめる。

クリア条件	入手可能武器	入手条件
教会内部へ急げ	B82A	A評価の獲得
	ST50	S評価の獲得

MAP

登場する敵
- チビロボ
- チビロボ高速型
- チビロボ堅牢型
- 突撃ロボ：ジトモフ
- 回転ロボ：チャマムー
- 頑丈装甲：タワベナ
- 突撃装甲：マーナヤカ
- 〈中ボス〉斬鉄装甲:チャサキア
- 〈ボス〉ウエドン

チャサキアが中ボスとして登場

GOAL地点にたどり着くまでの難関は、中ボスとして登場するチャサキア。HPや攻撃パターンはステージ5のときと変わらないが、2回戦うことになるのでやっかいだ。銃に頼っていると弾数が尽きてしまうので、刀攻撃と回避攻撃をメインにしよう。なお、ウエドン戦では回避攻撃を決めるチャンスが少ないので、チャサキア戦で評価を高めるといい。

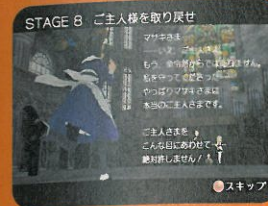
⬅回避攻撃とあわせて、メイドスタイルもチャサキア戦で決めたほうが、あとあと楽になる。

VS ウエドン　BOSS

スピン攻撃とチビロボ3体の召喚を繰り返すウエドン。チビロボは倒しても、すぐにまた召喚されるので無視したほうがいい。スピン攻撃は距離さえ取っていれば、まず当たることはない。スピン攻撃のあとには反撃するチャンスも生まれるので、回転が止まりそうになったら接近して刀攻撃で攻め込もう。

⬅チビロボを召喚しようとして止まっているときが攻撃の狙い目。百烈突きをおみまいしよう。

Guidance　ステージ攻略

STAGE 8　ご主人様を取り戻せ

やっとの思いでマサキのもとへたどり着いたユウキの前に、ラウラとジェラルドが立ちふさがる。はたして、ユウキはマサキを救い出せるのか!?

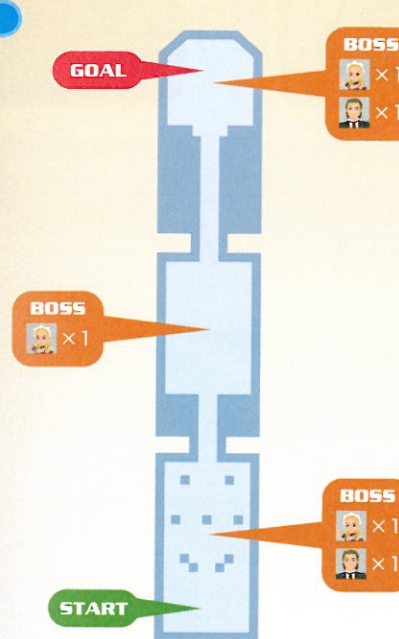
入手可能武器	入手可能武器	入手条件
ラウラとジェラルドを倒せ	STMP	A評価の獲得
	CERB	S評価の獲得

MAP

GOAL　BOSS ×1 ×1

BOSS ×1

BOSS ×1 ×1

START

登場する敵
- 〈ボス〉ラウラ
- 〈ボス〉ジェラルド

⬆2戦目でラウラはバズーカ攻撃をしてくる。爆風に当たってもダメージを受けるので回避でかわそう。

⬆3戦目でジェラルドを先に倒すと、ラウラの攻撃パターンが変化。多彩な攻撃で迫ってくる！

VS ラウラ&ジェラルド(1戦目)、ラウラ(2戦目)　BOSS

ラウラ、ジェラルドと3連戦するラストバトル。ふたりと戦う1戦目は、ジェラルドだけ倒せばクリアとなるので、ラウラは狙わなくていい。連戦に備え、回避攻撃や刀攻撃をメインにして弾数を抑えよう。2戦目はラウラとの勝負。距離を詰めるまでほとんど攻撃をしてこないので、そのスキにメイドスタイルを決めよう。

⬅ラウラに攻撃されるとターゲットが彼女に切り替わってしまうので、再びジェラルドにあわせよう。

VS ラウラ&ジェラルド(3戦目)　BOSS

3戦目の相手は再び、ラウラとジェラルドのふたり。だが、1戦目と違い、今回はふたりとも倒さなければならない。SPがMAXなら戦闘開始と同時にバズーカを3連発すれば、ラウラを撃退することも不可能じゃない。もしSPが残っていないなら、回避攻撃を使ってジェラルド→ラウラの順に撃退すればクリアできる！

⬅3戦目ではジェラルドも回避攻撃を使う。このポーズ中に攻撃すると必ず反撃されるので注意。

Extra エクストラ

クリア後の追加要素

1周目をクリアすると、ゲームモードが追加されたりコスチュームが増えるなど、いろいろなごほうびがもらえる。ここで、その特典を徹底紹介！

1周目をクリアしたあとは

ゲームをクリアするとNEW GAMEがEX GAMEに変わり、2周目がスタート。2周目は1周目で獲得した装備品やポイントが引き継がれ、クリア特典の新コスチュームを持っている状態で始まる。そのほかの追加要素ももりだくさんなので、チャレンジしてみよう。

←獲得した装備品はメニュー画面でも確認が可能に。

←コスチュームを着替えると、グラフィックも変化。

追加要素

1周目クリア
- エンディング
- メニュー画面が変化
- 新コスチューム「アウロラ」を入手
- 敵が強化・配置変更される
- モノローグや一部シーンが変化

2周目クリア
- エンディング(変更シーンあり)
- 新コスチューム「コーラル」を入手

1周目、またはEX GAMEをクリアするともらえるコスチューム

アウロラ
1周目をクリアすると手に入るコスチューム。刀の攻撃力がアップするのが最大の魅力で、斬撃衝の攻撃範囲もパワーアップ！

コーラル
EX GAMEをクリアすると手に入るコスチューム。銃、刀の攻撃力がバランスよくアップし、HPも大幅に増えるのがポイント。

EX GAME

EX GAMEの変更点は以下の3つだが、じつはモノローグ部分はEX GAMEをクリアするたびに変更される。マサキ→ラウラ→ランダムに選択、といった形で語り手の視点がチェンジするのだ。

EX GAME の特徴
- 敵の配置が変更される（ステージ3と6は除く）
- 敵のHPと攻撃力が2倍に（ステージ3と6は除く）
- モノローグや一部シーンが変化

←ステージ7のボス戦では新たなシーンも追加される。

←EX GAMEでは、1周目と違うエンディングも。

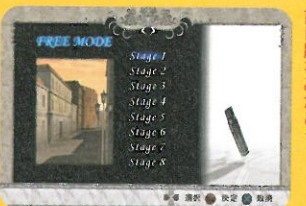
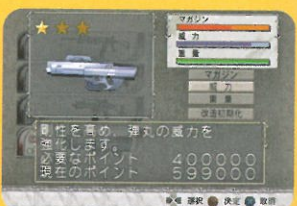
ボス戦にも敵が登場

1周目でのボス戦は1対1がほとんどだったが、EX GAMEではほかの敵も参戦。メイドスタイルを決めようとすると邪魔してくるので、先に片づけよう。

●ボスと敵の組み合わせ

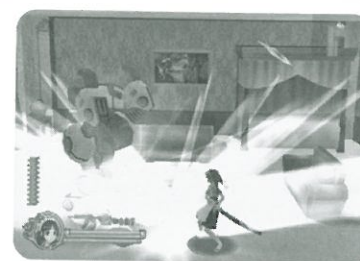
ステージ1	キーヌッツ+チビロボ2種+ジトモフ
ステージ4	ラウラ+タワベナ
ステージ5	チャサキア+ジラハー+マーナヤカ
ステージ7	ウエドン+チビロボ3種+チャマムー

FREE MODE

新たに追加されたFREE MODEは、好きなステージを自由に遊べるモード。敵の強さや配置は1周目のときと同じなので、武器の入手や改造に使うポイントを稼ぎたいなら、このモードを選ぼう。

←2周目にチャレンジする前に腕をみがこう。

←ポイントを稼いで、好きな武器をカスタマイズ！

EX GAMEの敵配置

EX GAMEでは敵の配置が変更され、強い敵がたくさん出現するので要注意！　刀攻撃をメインにする戦法に変わりはないが、1周目とまったく同じ動き方をしていたら、あっという間にやられてしまう。とにかく敵の数が多くて囲まれやすいので、つねに動き回りながら戦っていくのがポイントだ。

なお、敵の配置が変更されるのはステージ1、2、4、5、7。ステージ3と6は1周目と違いがなく、ステージ8はジェラルドとラウラが強くなっているだけで、敵の配置は変わらないのだ。

←アウロラを着れば斬撃衝がパワーアップ。この技をうまく使いこなせれば、敵の数が多くても怖くない。

→強化されて、ますますやっかいになった19型指揮官ロボ。1周目と同様、最優先で倒していこう。

STAGE 4

START / GOAL / BOSS ×1

登場する敵

- チビロボ
- チビロボ高速型
- チビロボ堅牢型
- 突撃ロボ：ジトモフ
- 偵察ロボ：ジラハー
- 19型指揮官ロボ
- 頑丈装甲：タワベナ
- 〈ボス〉ラウラ

STAGE 5

：転送ゲート

START / GOAL / BOSS ×1

登場する敵

- チビロボ高速型
- チビロボ堅牢型
- 突撃ロボ：ジトモフ
- 偵察ロボ：ジラハー
- 19型指揮官ロボ
- 回転ロボ：チャマムー
- 突撃装甲：マーナヤカ
- 〈ボス〉斬鉄装甲：チャサキア

STAGE 7

START / GOAL / BOSS ×1 / BOSS ×1 ×1

登場する敵

- チビロボ
- チビロボ高速型
- チビロボ堅牢型
- 突撃ロボ：ジトモフ
- 回転ロボ：チャマムー
- 頑丈装甲：タワベナ
- 〈中ボス〉斬鉄装甲：チャサキア
- 〈ボス〉ウエドン

File ファイル

シークレットファイル

かわいいけど小憎らしい敵キャラクター、ユウキをサポートする装備品の数々をカテゴリー別に紹介。知りたいデータはここで確認してほしい。

敵データ

敵データの見方

❶ 名称

❷ 敵の画像

❸ 登場するステージ

❹ HP
敵を撃退するにはHPを0にするか、一定数の銃弾を当てればOK。

❺ ターゲットとHP（ボス）
ボスデータのみ適用。一部のボスは2カ所以上のターゲットが存在する。

❻ 攻撃方法と威力
敵が持つ攻撃方法と、その威力を表示。ステージ3で登場する敵の改造車両：アーラダとチビロボ飛行型、ステージ6で登場するボスの移動要塞：シャコバ（電源車）は、攻撃方法をひとつも持っていない。

❼ 特徴
敵やボスがしかけてくる攻撃の特徴、行動パターン、弱点などを紹介している。ステージ攻略とあわせて参考にしてほしい。

敵

チビロボ

登場するステージ	1/2/4/5/7
HP	40
攻撃方法	威力
パンチ	40
—	—

敵の主力として活躍するメイド型ロボ。ゆっくりと近づいてきて、パンチ攻撃をしてくる。攻撃のテンポは遅いので、油断しなければ楽勝。

突撃ロボ：ジトモフ

登場するステージ	1/2/4/5/7
HP	50
攻撃方法	威力
体当たり	60
—	—

スライディングしながら迫ってくるセーラー服ロボ。画面外からでもすべり込んでくるので気をつけたい。攻撃後のスキを突いて倒そう。

偵察ロボ：ジラハー

登場するステージ	1/2/4/5
HP	20
攻撃方法	威力
体当たり	40
—	—

ふわふわと空中を漂いながら、体当たり攻撃を繰り返す飛行ロボ。刀の攻撃が当たりにくいので、銃攻撃やジャンプ攻撃を駆使して倒そう。

19型指揮官ロボ

登場するステージ	1/2/4/5
HP	40
攻撃方法	威力
銃	40
—	—

銃を装備した女性型ロボ。ダメージを与えるとダウンして、連続攻撃を回避してくる。攻撃モーションがわかりにくいので速攻で倒したい。

チビロボ高速型

登場するステージ	2/4/7
HP	16
攻撃方法	威力
パンチ	40
—	—

チビロボの強化型。高速で移動しながら接近してくる。HPが低く、一撃で倒せる相手。囲まれるとやっかいなので、サッと片づけよう。

頑丈装甲：タワベナ

登場するステージ	2/4/7
HP	200
攻撃方法	威力
パンチ	60
—	—

頑丈さがウリの装甲ロボ。HP、攻撃力ともに高いが、動きは遅い。側面や背後から攻撃をしかけるようにすれば、反撃されずに倒せる。

改造車両：アーラダ

登場するステージ	3
HP	1発
攻撃方法	威力
—	—
—	—

ステージ3のみに登場する黒塗り自動車。狙撃ミッションで戦う相手で、攻撃はしてこない。銃弾を1発当てれば撃破できる。

チビロボ飛行型

登場するステージ	3
HP	1発
攻撃方法	威力
—	—
—	—

ステージ3のみに登場するチビロボの飛行型。狙撃ミッションで戦う相手で、攻撃はしてこない。銃弾を1発当てれば撃破できる。

チビロボ堅牢型

登場するステージ	5/7
HP	55

攻撃方法	威力
パンチ	40
—	—

チビロボの強化型で、同タイプの中では最強の能力を持つ。HPは少し高めだが、行動パターンはチビロボと変わらないので簡単に倒せる。

回転ロボ：チャマムー

登場するステージ	5/7
HP	50

攻撃方法	威力
体当たり	40
—	—

髪を振り回しながら回転するツインテールロボ。回転中は刀攻撃とバズーカ攻撃しか効かない。回転後、目を回しているスキに攻撃しよう。

突撃装甲：マーナヤカ

登場するステージ	5/7
HP	250

攻撃方法	威力
パンチ	40
ダッシュ	60

頑丈さとすばやさがウリの装甲ロボ。攻撃してくるタイミングがわかりやすいので、スキを見て反撃しよう。倒すと操縦者のチビロボが出現。

改造車両：アーラダ（砲台）

登場するステージ	6
HP	8発

攻撃方法	威力
機銃	40
—	—

ステージ6のみ登場する、砲台つきの黒塗り自動車。銃弾を8発当てれば破壊できるが、モタモタしていると反撃されるので注意しよう。

ボス

戦闘ヘリ：キーヌッツ

登場するステージ		1
HP	本体	1000

攻撃方法	威力
機銃	40
体当たり	100
ミサイル	100

攻撃と離脱を交互に繰り返す。攻撃後しばらくは動かないので、そのスキに反撃すればOK。

斬鉄装甲：チャサキア

登場するステージ		5/7
HP	本体	2560
	—	—

攻撃方法	威力
みじん切り	40
大斬り	100

近距離では大斬り、遠距離ではみじん切りを使う。たえず接近して、刀で攻撃すれば楽勝。

移動要塞：シャコバ(ミサイル車)

登場するステージ		6
HP	本体	100
	ミサイル	2発

攻撃方法	威力
ミサイル	60
—	—

発射されるミサイルをモグラ叩きの要領で5発破壊すれば、本体のHPが0となり撃破できる。

移動要塞：シャコバ（大砲車）

登場するステージ		6
HP	本体	100
	大砲の弾	3発

攻撃方法	威力
大砲	150
—	—

ターゲットの大砲の弾を破壊すれば本体にもダメージ。5～10発の弾を破壊すれば勝利だ。

ラウラ

登場するステージ		8
HP	本体	3200

攻撃方法	威力
射撃	40
A.M.Rifle	60
ロケットランチャー	300

ジェラルドがいるときは援護として射撃のみ、ひとりになるとすべての攻撃を繰り出す。

ラウラ

登場するステージ		4
HP	本体	2560
	—	—

攻撃方法	威力
斬り	40
射撃	40

銃と刀を使いこなす。近づくとジャンプしながら逃げるので、銃攻撃か回避攻撃で戦うといい。

移動要塞：シャコバ（ドラム缶車）

登場するステージ		6
HP	本体	100
	ドラム缶	3発

攻撃方法	威力
ドラム缶	60
—	—

ターゲットのドラム缶を破壊すれば本体にもダメージが与えられる。合計5缶の破壊で勝利。

移動要塞：シャコバ（電源車）

登場するステージ		6
HP	本体	100
	外フタ	5発
	電源フタ	15発
	電源	40発

ターゲットをすべて破壊すれば勝利となるが、戦わずに無視してしまってもOK。

ウエドン

登場するステージ		7
HP	本体	3200
	—	—

攻撃方法	威力
スピン	100

スピン攻撃と、チビロボ3体の召喚を繰り返す。スピン攻撃を出したあとのスキが大きい。

ジェラルド

登場するステージ		8
HP	本体	3200
	—	—

攻撃方法	威力
3連撃	60/60/100
ナイフ投げ	150

対戦1回目では3連撃のみ、2回目ではすべての攻撃を繰り出す。2回目は回避攻撃も使用する。

装備品データ

装備品データの見方

主力装備

補助装備／A.M.Rifle

コスチューム

❶ **名称**

❷ **装備品の画像**

❸ **入手方法**
装備品が獲得できるステージ番号､入手するために達成しなくてはならない条件を紹介している。未入手のものがあったら、ここを見て獲得にチャレンジしてみよう。

❹ **連射性**
主力装備の連射性能を表示している。この数値が高いほど銃弾が速く発射され、連射が効く。唯一、改造ができない部分でもあるので注意。

❺ **性能**
主力装備の性能を改造レベル別に表示。威力、弾数、重量とも3段階まで性能を高められるが、改造はひとつの武器に対して3回までしかできない。アップする割合を見て、改造するか決めよう。

❻ **改造に必要なポイント**
主力装備を改造するために必要となるポイント数をレベル別で表示している。改造する部分によって必要となるポイント数は大きく違うので、よく確認すること。

❼ **威力**
武器の威力を表示している。改造することができない補助装備とA.M.Rifleは、重視したい項目のひとつ。

❽ **発射弾数**
補助装備のみ、表示される項目。回避攻撃を決めたときに発射される弾数を表している。威力とともに重視したい。

❾ **重量**
武器の重さを表示している。新しいコスチュームを手に入れるまで、装備できる武器に重量制限がかかるので注意しよう。

❿ **装備効果**
コスチュームを装備したときに発揮される、さまざまな効果を表している。

⓫ **特徴**
装備品の総合的な特徴を紹介。装備を選ぶときの参考にしてほしい。

主力装備

GAL

入手方法	連射性
初期装備	4

	基本	LV1	LV2	LV3
威力	15	16	18	20
弾数	35	40	45	50
重量	35	30	25	20

	LV1	LV2	LV3
威力	100000	200000	400000
弾数	200000	500000	900000
重量	150000	400000	800000

主力装備の中で、もっとも装弾数が多い武器。全体的に高い能力でまとめられているので、とくに改造はしなくても全ステージを通して活躍してくれる。

HK36

入手方法	連射性
ステージ5をS評価クリア	10

	基本	LV1	LV2	LV3
威力	10	11	13	16
弾数	30	35	40	45
重量	35	30	25	20

	LV1	LV2	LV3
威力	50000	150000	400000
弾数	100000	200000	500000
重量	150000	400000	800000

主力装備の中でもっとも威力は低いが、最高の連射性を誇る。改造にかかるポイント数が少ない点も魅力で、威力を強化すれば使い勝手が格段に向上する。

T89

入手方法	連射性
ステージ5をA評価クリア	6

	基本	LV1	LV2	LV3
威力	16	17	19	21
弾数	20	25	30	35
重量	40	35	30	25

	LV1	LV2	LV3
威力	150000	400000	800000
弾数	50000	150000	300000
重量	100000	200000	400000

CERBと並び、主力装備の中では最高の威力を誇るが、最高に重い。連射性も決して高いわけではないので、好みによって改造するかどうかを決めよう。

CERB

入手方法	連射性
ステージ8をS評価クリア	8

	基本	LV1	LV2	LV3
威力	16	17	19	21
弾数	30	35	40	45
重量	40	35	30	25

	LV1	LV2	LV3
威力	150000	400000	800000
弾数	100000	200000	500000
重量	100000	200000	400000

攻撃面においては最高の性能を持つが、とにかく重い。コスチュームのローズを手に入れるまでは温存しておき、そのあと改造で威力を伸ばすのがオススメ。

補助装備

STCN

入手方法		
初期装備		
威力	発射弾数	重量
8	3	15

重量は軽いが、攻撃面での性能が低い。回避攻撃を決めるのにも向いていないので、ほかの補助装備が手に入りしだい、すぐに外したいところだ。

MUZI

入手方法		
ステージ2をA評価クリア		
威力	発射弾数	重量
20	6	20

すべての性能においてバランスが取れた補助装備だが、弾道に安定さが欠ける。銃弾が分散するので、敵1体にダメージを集中したい場合は不向き。

HK5K

入手方法		
ステージ4をS評価クリア		
威力	発射弾数	重量
30	6	30

威力は最高だが、補助装備の中で一番重い。コスチュームのローズを手に入れるまでは、なかなか装備できない。

GL18

入手方法		
ステージ1をA評価クリア		
威力	発射弾数	重量
10	4	10

補助装備の中で、もっとも軽い。攻撃面の性能はSTCNと比べて大差はないが、主力装備の重量をいっさい改造しなくても使える点がうれしい。

MA11

入手方法		
ステージ3をS評価クリア		
威力	発射弾数	重量
25	9	25

補助装備の中で、もっとも発射弾数が多い。やや弾道がブレるので、うまく命中してくれないこともあるが、それを補うに十分な弾数を発射する。

STMP

入手方法		
ステージ8をA評価クリア		
威力	発射弾数	重量
25	8	25

MA11に次いで、発射弾数が多い補助装備。銃弾の発射スピードがやや遅めなので、ボタン入力がしやすく、連続で回避攻撃が決めやすい。

A.M.Rifle

FALC

入手方法	
初期装備	
威力	重量
40	40

初期から装備しているアンチマテリアルライフル。威力は低いがもっとも軽いので、重量制限のことを考えると装備している場合が多い。

ST50

入手方法	
ステージ7をS評価クリア	
威力	重量
80	50

最高の威力を誇るが、ものすごく重い。B82Aと同じく、コスチュームのローズを手に入れるまでは、まず装備することはないだろう。

B82A

入手方法	
ステージ7をA評価クリア	
威力	重量
60	45

FALCよりも威力は高いが、ものすごく重い。コスチュームのローズを手に入れ、重量制限がなくなるまでは、装備する機会はほぼないといえる。

コスチューム

ヴァイス

入手方法	初期装備
装備効果	
—	—
—	—

初期から装備しているノーマルのメイド服。目立った能力はないが、すべての面でバランスが取れている。銃攻撃と刀攻撃のどちらをメインにしていても、平均的な力を発揮できるのが魅力。

コーラル

入手方法	EX GAMEクリア
装備効果	
HP50%アップ	刀威力10%アップ
銃威力10%アップ	初期弾数－30%

2周目をクリアすると手に入るパワーアップメイド服。アウロラのように攻撃パターンが変化する特典はないが、刀と銃の攻撃力がバランスよく向上し、HPはコスチューム中で最大限アップに。

アウロラ

入手方法	1周目クリア
装備効果	
HP30%アップ	刀威力20%アップ
初期弾数－50%	—

1周目をクリアすると手に入る和風のメイド服。所持する弾数は減るが、刀の攻撃力が大幅にアップし、同時に斬撃衝の攻撃範囲も広がる。弾数の消費を抑え、高評価を目指すのに最適の装備だ。

ローズ

入手方法	COLLECTIONコンプリート
装備効果	
SP30%アップ	銃威力20%アップ
重量制限解除	—

すべての武器を獲得すると手に入る、ラウラと同一型のメイド服。装備品の重量制限がなくなり、好きな武器を自由に持てるようになる。刀の攻撃力は上がらないが、銃の攻撃力が大幅にアップ。

News　ニュース

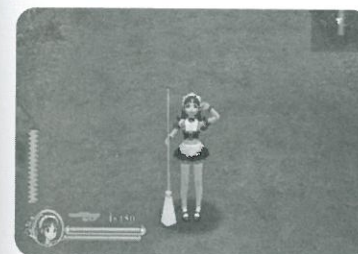
お役立ち情報

ゲームの攻略に役立つチョットした小ネタと、うまく回避攻撃を決めるテクニックを紹介。ここを読めばもっとゲームが楽しめるかも!?

メイドスタイルは全部で6種類！

ユウキがかわいらしくポーズを決めるメイドスタイルは、全部で6種類。ポーズ中に出るエフェクトは、下にあるようにメイドスタイルの評価と関係するものの、どんなポーズを決めるかはランダムで変わるのだ。何度もチャレンジして、全部のポーズを見てね。

メイドスタイルのエフェクトと評価の関係

エフェクト	評価
♥	S
★	A
○	B
＋	C

⬆敵がいる状況ではじっくりポーズが見られないので、敵がいないところでメイドスタイル！

メイドスタイルコレクション

くつトントン

News 実在する銃がモデル

いろいろな武器を集めるのも『THE メイド服と機関銃』の魅力のひとつだけど、じつは登場するほとんどの武器は実在する銃を参考にしている。ガンマニアの人もそうでない人も、どの銃がモデルなのか調べてみるのもおもしろい。なかなかシブい銃がチョイスされているんだ。

⬅ラウラや19型指揮官ロボといった敵が持っている銃もモデルが存在するのだ。

News クリティカルヒットに注目！

敵のHPをよく見ながら戦っているとわかるが、たまにユウキはクリティカルヒットを出している。まさに敵の急所を狙い撃ちといった感じで、通常時の2～3倍ほどのダメージを与えているのだ。好きなタイミングで出せないのは残念だけど、ピンチのときに出せたらラッキーだね！

⬅1発ずつの威力が低い回避攻撃も、クリティカルヒットが加われぱかなり強力。

回避攻撃を極めるには？

S評価を獲得してステージクリアするためには、マスター必須ともいえる回避攻撃。慣れるまでは難しいが、これが自由に扱えるようになれば、どんな敵も怖くない。プレイする楽しさがグッと増すので、ここでコツをつかんで使いこなせるようになろう。

←流れるように回避攻撃を決めて敵を倒そう。

←回避攻撃がないとステージ8でS評価は厳しい。

回避攻撃を決めるテクニック

その名の通り、回避攻撃は回避中に繰り出す攻撃だが、敵の攻撃をピッタリのタイミングで回避するのは難しい。回避攻撃を狙うなら、△ボタンを連打しながら敵が攻撃してくるのを待ち、回避モーションが始まったと同時に■ボタンを長く押すといい。1回目の回避攻撃さえ出せれば、あとは回避攻撃のモーション中に△ボタン→■ボタンと先行入力していくだけ。2回目以降はテンポよくつながっていくはずだ。

Point

- 回避は△ボタンを連打
- 回避発動後は■ボタンをやや長く押す
- 回避攻撃中に△と■ボタンを先行入力（以降繰り返し）

↑敵の攻撃が当たる瞬間、画面左下にあるユウキの顔が光り、回避するタイミングを教えてくれる。

↑2回目以降は敵が攻撃をしてこなくてもOK。ボタン入力のタイミングさえあっていれば連続で決められる。

練習するならステージ8

1周目をクリアしたあと、回避攻撃を練習したくなったらFREE MODEでステージ8を選ぶといい。ここでは、ジェラルドが積極的に攻撃してくるので、回避攻撃を始めやすい。またHPが高いボスが相手ということもあって、長く練習ができるはず。すぐにボス戦が始まるおかげで敵を探す手間もいらないので、練習にはピッタリなのだ。

↑勢いよく攻撃してくるジェラルドを相手に回避攻撃を練習。何度もチャレンジして回避攻撃をバッチリ決めよう。

装備品をチョイス

補助装備によっても回避攻撃の成功率はまったく違う。中でも一番決めやすいのはSTMPだ。この武器は銃弾を発射している時間が長いので、2回目以降のボタン入力の待ち時間にも余裕たっぷり。連続して回避攻撃を決める感覚をつかむのにも役立つので、もしこの武器を持っていないなら、P.54の入手条件を確かめてゲットしよう。

←MA11は発射される弾数はもっとも多いが、連射時間はSTMPよりも少し短いのだ。

10連続回避攻撃を決めると？

回避攻撃をMAX10連続で決めると、なんと10回目の攻撃はアンチマテリアルライフルで行われるのだ。アンチマテリアルライフルの射撃は補助装備に比べて威力が高いだけでなく、爆風に敵を巻き込んでダメージを与えられる。出現する敵の数が多いEX GAMEでは効果バッチリなので、10連続の回避攻撃を決められるように練習しよう！

←回避攻撃を10連続達成して、ライフルを撃つユウキの勇姿を、ぜひその目で見よう!

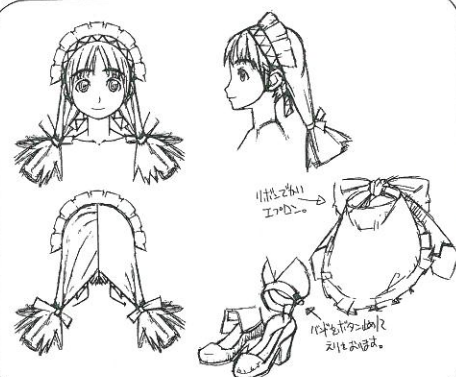
Chapter 3
設定資料集
Material Collection

初期設定資料の公開、
ユウキたちキャラクターや
制作スタッフへのインタビュー、
カワイイ4コママンガもあるよ！

キャラクター設定資料集

Character File

ここでは設定画をもとに各キャラクターの特徴を検証。ユウキたちに直撃インタビューしているところとあわせて要チェック！

ユウキ Yuki

⬆やわらかでキレイな顔立ち。髪もきっちり真ん中でふたつに分けられている。また、身につけているエプロンはリボンが大きく、くつも足首のあたりをバンドで止めるような形に指定されている。

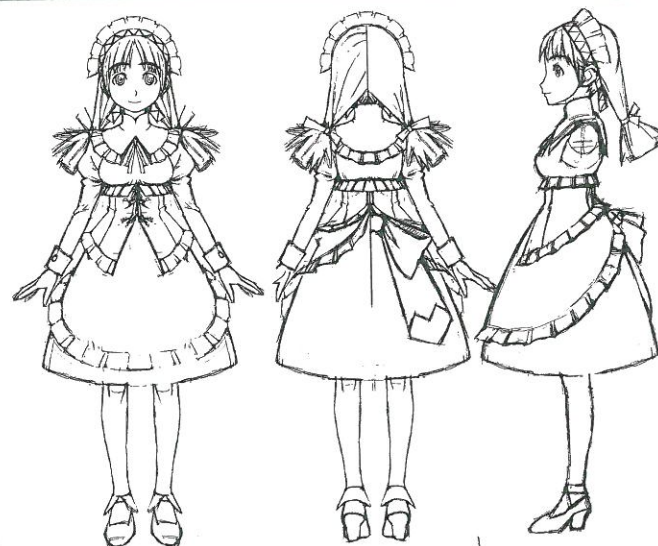
ユウキの特徴

清潔感を与えるスタンダードなメイドスタイル。服の色も紺と落ち着いており、髪もふたつに束ねて真面目な印象を与える。腰から下のエプロンは後ろのリボンで止めており、さらにアンダーバストコルセットのようにビスチェを重ねている。

⬇まだ髪型が決まっていないときのユウキ。メイド服は完成まであと一歩というところだ。

⬅髪を下ろしている状態のユウキ。完成版よりも少し大人っぽい雰囲気が漂っている。

⬆ワンピースは背中のボタンで留めており、ホワイトブリムは後頭部で結ぶようになっている。

➡エプロンなどを取り、ワンピースだけにした状態。そでカバーなどの指定もされている。

➡もしかしてマサキをつけているところ？　何だか怪しい人になっている……。

⬆胸もとのリボンを結んでいるところ。髪を下ろしているせいか人間らしい雰囲気だ。

物語から見るユウキ

目的のためなら手段を選ばないほど一直線の彼女。そのため別荘に向かうマサキをオトリにする一面もあるものの、その想いは強く、未来へ戻れなくなってもかまわないと全力を尽くすほど。

➡顔立ちもメイド服もまだ初期アイディアの段階。初々しい看護学生のようだ。

⬅料理中、味見をするユウキ。辛いものがダメなマサキのために甘口カレーを作っているらしい。

⬇洗濯中のユウキ。広い屋敷なので、干す場所には困らないみたい。

⬅初期設定のユウキは今よりもっと人間の女性らしい、しなやかな印象だ。

➡顔立ちがややシャープで、メイド服も肩のあたりのデザインが異なっている。

⬆➡完成版よりも、ややたれ目のユウキ。髪型は完成版と同じだが、少しやわらかい印象だ。

⬆企画段階ではメイドではなく魔法少女であった。武器も魔法スティックとなっている。しかし、「ユウキ」という名前だけは当時から決まっていたようだ。

⬅和風メイド服の設定画では、後ろで結ぶ髪型も考えられた。

本書用描き下ろしイラストラフ

本書のために描き下ろしてもらったイラストのラフスケッチを特別に公開！　完成したカラーイラストはP.29に掲載している。

⬅屋敷の庭を掃除中のユウキは、チビロボに遭遇。何もしないのならそのまま放置しておく？

➡庭には色とりどりの花が咲いている。植木に水をやったり手入れをするのもユウキの仕事だ。

⬆ゲーム中には出てこない、スカートを持って走るユウキ。走りやすいけど、武器が持てないかも？

⬆実際にカラーイラストを作成した本書用描き下ろしイラストのラフスケッチ。ストッキングをはくところは人間の女性っぽい。

⬅ひょっとしてマサキをつけるための格好？　かえって目立ってしまいそうだが……ラウラの表情も◎。

⬆鹿取葉一氏からのコメント風4コマ。知らないところでキャラに性格づけがされていったようですが……（笑）。

メイドさんユウキに直撃インタビュー

Interview 01 Yuki

マサキさんのメイドとして活躍されたユウキさんにお話を伺ってみました。一連の出来事から個人的なことまで直撃！

――まずは、お名前とご職業を教えてください。

●ユウキ：あっ、はい。はじめまして、ユウキと申します。マサキさまをお守りするためのメイドをしています。

――一番最初にマサキさんとお会いしたとき、どのように思われましたか。

●ユウキ：……えっと……起きたばかりでまだ少しぼんやりしていたんですが、タイムパラ……とかなんとかで、大変だったんです。過去が変わってしまうと、私が存在しないことになるとかって……。

⬅一流の科学者であるマサキさんに造られたユウキさん。彼女は目覚めてすぐに過去へと向かった。

――それを聞いてどう思われましたか？

●ユウキ：はい……とても困ったことになると思いました。それで、私が存在するかどうかはともかくとして、マサキさまをお守りするために、過去へと向かったんです。

――ところで、マサキさんのことをどう思われますか？

●ユウキ：マサキさまですか？　それはもう、大切なご主人さまです。お守りする身の私なんかを、あの小さいお体でかばってくださって……。

――敵対したラウラさんのことはどう思われますか？

●ユウキ：マサキさまを強引に連れて行こうとしたお方ですね。全力で戦ったのにかなり手間取ったもので、思わずご主人さまが私を造るのに手を抜いたんじゃないかと疑ってしまいました。戦ってきた中でもかなり手強い相手でしたね。次こそは！　と思います。

――では、ジェラルドさんのことはどう思われましたか。

●ユウキ：うーん、そうですね。途中で車をスピンさせられたときはかなり痛かったです。また私たちの前に現れるかもしれないわけですから、いまだに油断できませんね。

――印象に残っている出来事はありますか？

●ユウキ：え、印象……ですか？　そうですねえ、やっぱりマサキさまをお守りしているところでしょうか。えっ、オトリにしていたところ？　あっ、あれは、マサキさまをお守りするために、したことですよ……確かに結果としてオトリにする形になりましたけど……。ほかに印象に残っているのは、やはり過去のマサキさまに最後の最後で本当のことをお伝えしたところでしょうか。本当はもとの時代に戻らなければいけなかったんですが……。

――なるほど。今度はユウキさん個人のことを教えてください。好きなものや嫌いなものはありますか？

●ユウキ：好きなもの……うーん……好き嫌いは別として、やはりメイドですから家事全般は得意です。

――では、料理やお掃除などはお上手なんですね。

●ユウキ：そ、そうですね。でも……人間に限りなく近いですから、ときどき失敗することもあります。失敗といってもちょっとしたものですけど……。

――戦闘機能も搭載されているわけですから、戦うことも好きなのでしょうか？

●ユウキ：あ、いいえ、戦うことは好きではありません。でも、ご主人さまをお守りするのが私の使命ですから、そのために戦っています。誤解しないでくださいね。

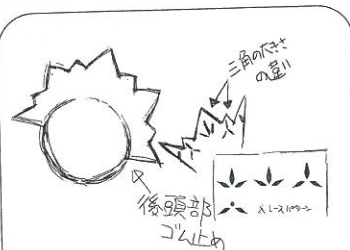
⬅ユウキさんは相手と戦うのが好きではなく、ご主人さまを守るために戦うというが……ホント？

――少し話は変わりますが、今、興味を持っていることはありますか？

●ユウキ：興味があること……といいますか、ややこしいことが苦手なので、簡単に楽しめるものがいいです。ですから料理も手順が複雑な凝ったものは苦手ですね。煮込んで終わり、切って炒めて終わり、という簡単なものが好きです。あ、手抜きとか思わないでくださいね、ただ、手順が複雑なのが苦手っていうだけで、料理そのものは大好きなんですよ。あと、最近は炊飯器とかの電化製品の操作が複雑になってきていて、そこで手間取ったりします。

――……最後に読者のみなさまにひと言お願いいたします。

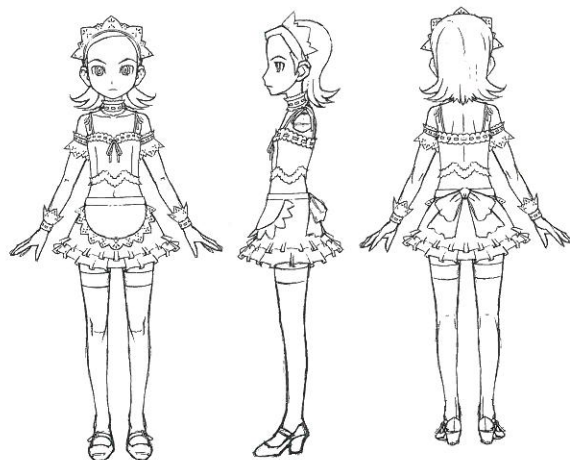
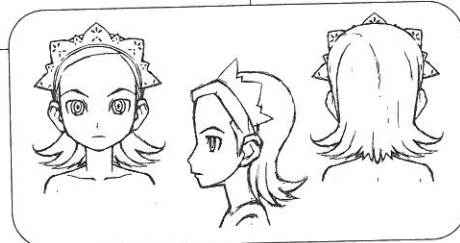
●ユウキ：はい。えーと……今回は何とか敵の計画を阻止することができましたけど……でも、またいつ現れるかわかりませんから、そこはお見逃しなくです。あ、あと……ぜひ私のいろいろなコスチューム姿、見てみてくださいね。着替えさせていただけるとうれしいです。

ラウラ Laura

⬅⬇顔立ちはクールな感じだが、髪型は七三のショート。広いおでこが特徴的。また、服のあちこちにあるレースは、模様まで細かく設定されていたようだ。

ラウラの特徴

ユウキと敵対する悪のイメージを強調するためか、黒をベースとした露出度が高めのスタイル。だが、ラウラの体型がスレンダーなこともあり、セクシーという雰囲気ではない。肩や手首にはめる飾りなどは多いが、ほかのメイド服に比べて身軽なためか、スピードが上がる。

➡ラウラのメイド服は肩ひもがついたチューブトップのタイプ？ いろいろと検討されたようだ。

⬅スカートは後ろのチャックで留めている。戦闘中に外れないよう、重ね着でカバー。

⬅初期設定のラウラ。顔のイメージなどは完成型に近いが、メイド服はこれから練り込まれていくようだ。

⬅スカートは重ね着で二重に。戦闘中などで簡単にめくれないようになっている。

➡ジェラルドのことをけなされたのか、怒り心頭のラウラ。後ろで気にせず掃除をしているユウキがおもしろい。

⬆ラウラのお気に入り、チビロボ。破壊されると怒りがこみ上げてくるのだとか。

物語から見るラウラ

気が強く、実力もあるが、自分の能力の限界に近づくと、一転して気弱になるところも。ジェラルドの指示に従って動こうとし、それを阻止しようと立ちはだかるユウキに敵対心を持つ。そのため、自分やジェラルドよりユウキのほうが上だというマサキの考えに反発するのだ。

メイドさん ラウラに直撃インタビュー Interview 02 Laura

今度はユウキさんのライバル、ラウラさんにお話を伺ってみました。組織や個人的なことなど、いろいろと答えてくださいましたよ。

――まずは、お名前とご職業を教えてください。

●ラウラ：名前はラウラ。ジェラルドさまのパートナーでメイドだ。

――一番最初にユウキさんとお会いしたとき、どのように思われましたか。

●ラウラ：なぜ、こんな小娘が……と思ったが、先行部隊が彼女にやられたのだとわかってからは、遠慮なく戦わせてもらった。最初は私と互角に戦う者がいることに少し動揺したが、途中で未来から来たロボットとわかって納得だ。……しかし、最終的に倒せなかったことは、いまだに気になっている。

⬅ラウラさんは女子供には手を出さない様子。でも、ユウキさんがメイドロボとわかると……。

――印象に残っている出来事はありますか？

●ラウラ：やはり、ユウキを倒せなかったことだ。撤退せざるを得なかったのは、自分の力が足りなかったからだが……。あのときは悔しかったし、ジェラルドさまに対しても申し訳なく思っている。

――機会があればまた戦いたいですか？

●ラウラ：もちろんだ。次こそは倒してみせる。

――敵としてユウキさんのことはどう思われますか。

●ラウラ：とにかく任務を遂行するうえで邪魔な存在だった。私が今まで戦ってきた中で唯一勝てなかった相手ともいえる。

――そのユウキさんのご主人さま、マサキさんのことはどう思われますか？

●ラウラ：かなりあのメイドのことを信用しているらしい。ジェラルドさまには勝てないといったのに……まあいい、メイドとご主人さまの間に信頼関係がなくては困るからな。

――では、ジェラルドさんのことはどう思われますか？

●ラウラ：世界の頂点に立つべきお方だ。あのユウキという小娘が勝てたのは、たまたま運がよかっただけだ。もちろん、マサキ博士の研究の実現性に目をつけたのも、ジェラルドさまならではのこと。組織のほかのメンバーは目もつけなかったからな。ただ、自分がどこまでお役に立てるのか。ジェラルドさまのご期待に添いたいと思っているが、今回の一件といい、私の力が足りないばかりに足を引っ張る形となってしまった……。

――ラウラさんはもともと人間ということですが、どうしてサイボーグ化されたのですか。

●ラウラ：……それを聞いてどうする。もともとの理由は別のところにあったのだが……途中からはジェラルドさまのお役に立ちたいと強化を進めてもらった。

――なるほど。今度はラウラさん個人のことを教えてください。好きなものや嫌いなものはありますか？

●ラウラ：そうだな、言葉が通じないヤツは嫌いだ。何度も同じ説明をするのはバカバカしいからな。あのマサキという少年も、ジェラルドさまが一番だといっているのに……まったく……（ブツブツ）。……あと好きなものか。そうだな……小さいものは好きだ。あ、いや、アクセサリーみたいなチャラチャラしたものではなく、小さくてやわらかい……子猫のような小動物は好きだ。何、意外だと？

――少し話は変わりますが、今、何に興味がありますか？

●ラウラ：興味……とくに興味をそそられるものはないが……得意なものと聞かれたら狙撃だと答えるな。体のこともあるが、今、この時代で私以上の狙撃手はいないだろう。今回はほとんど腕を見せられず残念だ。

⬅ラウラさんは邪魔者は徹底的に排除する主義。そのため相手を銃で撃つことにためらいはない。

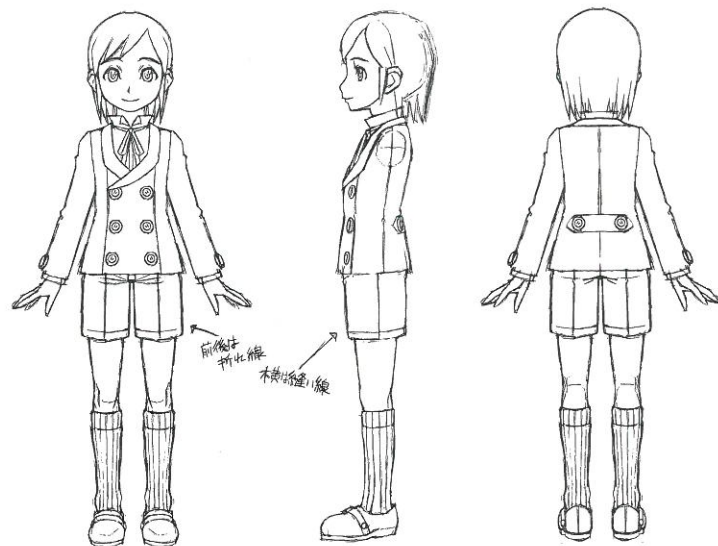
――ユウキさんもそうですが、なぜラウラさんはメイドの格好をしているのでしょうか。

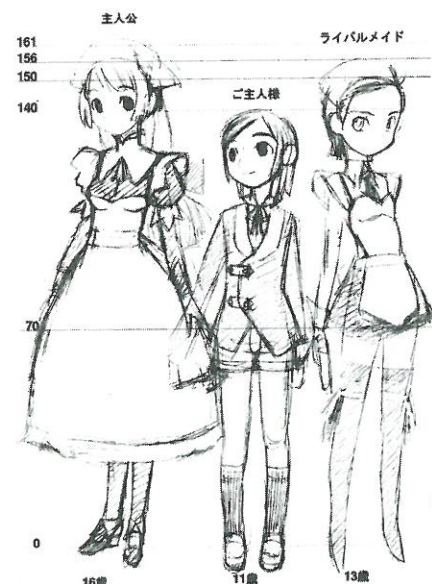
●ラウラ：それはメイドとしての役割も担っているからだ。とくに私のこのコスチュームは、普通のメイド服よりも動きやすくて戦うのに楽なんだぞ。

――最後に、読者のみなさまにひと言お願いいたします。

●ラウラ：私はジェラルドさまのご希望に添うために今後もがんばりたいと思っている。そのため、もしこの中に邪魔をしようなどと考えているヤツがいたら、遠慮なく叩きのめす！ 以上だ。

マサキ　Masaki

↑マサキの表情はやさしい雰囲気になるよう、意識して描かれたらしい。完成型よりやや大人っぽい微笑みだ。

マサキの特徴

お坊っちゃまということもあって、スーツ姿が基本スタイル。子供用のためオーダーメイドだと思われる。さらに、動きやすさを重視して、下は半ズボン。髪型は七三分けだが、わりと自然なショートカットだ。

↑マサキやユウキの初期設定で、年齢が最終とは若干異なる。3人の身長の対比がわかるようになっている。

物語から見るマサキ

本来であれば信じられない状況でも、目の前の現実を受け入れるところは、将来科学者として活躍する素質が十分だといえる。未来の自分が造ったロボットだからか、ユウキに対してもすぐに信頼を寄せた。

←ゲーム中には出てこない、マサキが上着を取った姿。フリルがたくさんついたシャツを中に着ているようだ。

→ラウラやチビロボに連れて行かれそうになり、抵抗するマサキ。力が弱いため、ずるずると引きずられてしまう。

↑パッケージのラフスケッチ。マサキが完成型よりも正面を向いており、バックにラウラやジェラルドが描かれている。

ご主人さまマサキに直撃インタビュー

Interview 03 Masaki

ユウキさんのご主人さま、マサキさんにも直撃。事件に巻き込まれたことや将来のことなど、マサキさんなりに答えてくださいました。

――まずは、お名前とご職業を教えてください。

●マサキ：あ、はい。マサキです。職業……は小学生です。将来は、人の役に立つ科学者になりたいと思ってます。

――一番最初にユウキさんとお会いしたとき、どのように思われましたか。

●マサキ：最初はおじいちゃんの別荘のお手伝いさんかと思っていました。ご主人さまといわれたときは少し照れましたけど……でも、まさかあんなことになるなんて……。

←メイドのユウキさんに自分のことをいろいろ知っているといわれて、恥ずかしがるマサキさん。

――敵に襲われたときはどう思いましたか？

●マサキ：それは……やっぱり驚きました。本当のことをいうと、何がなんだかわからなかったんです。突然、変な人たちが現れて……。

――印象に残っている出来事はありますか？

●マサキ：印象……。ユウキさんが僕のことを懸命に守ろうとしているところですかね。僕なんかのために、って何度も思いました。いくらアンドロイドっていっても、あれだけ傷ついていたら、やっぱり痛いと思います。あと、未来に帰っちゃうといわれたときはさみしかったです。このままずっと一緒にいたいなって思っていたので。

――ユウキさんたちが戦うことについてどう思われますか？

●マサキ：見ている分には痛々しいです。たとえ血は出なくても苦しいはず……。戦いを避けられない限り、仕方がないことなんだと思いますが、やっぱり戦わないで済むならそうしたいですね。と、今の僕はそう思いますけど。

――ユウキさんのことをどう思われますか？

●マサキ：ずっと一緒にいたい大切なメイドさんです。僕なんかのために、がんばって戦ってくれて……。

――敵対したラウラさんのことはどう思われますか？

●マサキ：たぶん、あのジェラルドって人の命令だったから、僕のことを誘拐しようとしたんじゃないかって思います。少ししかお話していませんけど、本当はいい人なんじゃないかなあ……って思うんだけど、違うかなあ。

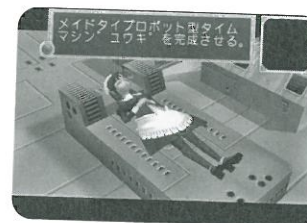
――では、ジェラルドさんのことはどう思われましたか？

●マサキ：う……ん……。タイムマシンを使って過去を変える。ありふれたお話なんですけど、それを実行するなんて、すごい行動力だと思います。ほら、過去を変えると自分が消えたりするんじゃないかって思うじゃないですか。でも、その力を別の方向に使ってほしいなあ。

――なるほど。今度はマサキさん個人のことを教えてください。好きなものや嫌いなものはありますか？

●マサキ：昔からメカニックなものは好きです。車とかロボットとか。将来はいろんなものを発明したいって思ってたんですけど……。ユウキさんが目の前にいるってことは、やっぱりすごいことなんですよね。今の僕にはちょっと信じられないですけど、早く大きくなってロボットを造る人になりたいです。

――少し話は変わりますが、今、興味を持っていることはありますか？

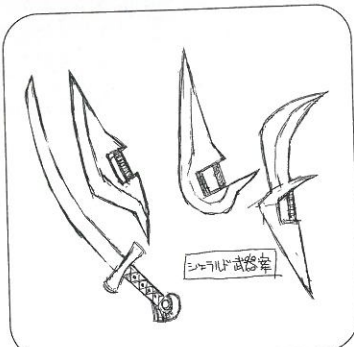
●マサキ：今までプラモデルが好きでよく作っていたんですが、今度は本物のロボットを造ってみたいですね。将来ユウキさんみたいなロボットが造れるのなら、今のうちからいろいろ挑戦してみてもいいのかなって気がするし。考えただけでワクワクします。

←マサキさんは将来、簡単にメイドロボット型タイムマシンを造ってしまうほどの科学者になる。

――そういえば、ユウキさんはなぜメイドの格好をしているのでしょうか。

●マサキ：さあ……てっきりおじいじゃんの家のメイドさんかと思っていたから……。あ、僕はお手伝いさんらしい格好だと思います。とくにユウキさんのメイド服はステキですよね。

――最後に、読者のみなさまにひと言お願いいたします。

●マサキ：ユウキさんのおかげで、また平和な日々が戻ってきました。また大変なこともあるかもしれませんが、そのときはもう少しユウキさんの足を引っ張らないようにしたいと思います。あと……早く大人になってユウキさんのようなメイドロボットを造りたいです。

ジェラルド Gerald

↑ジェラルドは戦うとき、ユウキやラウラと違って銃を使わない。そのため、いろいろな武器のデザインが提案されたようだ。

ジェラルドの特徴

整った上品な顔立ちに、貴族のようなスーツ姿が特徴。髪型はラウラと同じ金髪で、後ろに流して整えている。悪の組織の指揮官ということもあってか、話し方は上からの目線だ。

↑ジェラルドはユウキと敵対する悪の組織の指揮官ということもあり、ダークな雰囲気をかもし出す服装が検討され、今の形に落ち着いたようだ。

物語から見るジェラルド

自信家でユウキたちに対しては偉そうな態度を見せるものの、ラウラには指示を出すが失敗しても決して責めることをしない。ユウキへの発言からもラウラへの絶対的な信頼があるようで、それにラウラも応えようとする。

↑武器を手にするジェラルド。戦うときはかなり両手を振り回すため、腕の力は相当強いようだ。そのせいか、少しいかり肩のような体型に。

敵のご主人さま ジェラルドに直撃インタビュー Interview 04 Gerald

最後に、ラウラさんの上司でありご主人さまとなるジェラルドさんにも伺ってみました。意外にいろいろと答えてくださいましたよ。

――まずは、お名前とご職業を教えてください。

●ジェラルド：名前はジェラルド。職業ではないが、とある組織の指揮官を務めている。

――一番最初にマサキさんたちにお会いしたとき、どのように思われましたか。

●ジェラルド：うむ。タイムマシン完成を目の当たりにし、ついに我々の時代がやってくるのだと思った。あのまま過去に行き、博士の子供のころさえ押さえてしまえば安泰だからな。だが……我々が去ったあと、すぐにあのメイドロボットを造って過去に来させるとは……さすがだな。

――印象に残っている出来事はありますか？

●ジェラルド：印象に残っていることといえば、やはりあの小娘にやられたことだな。最初はラウラで片づけられると思っていたからな。あのメイドの実力は計算外だったのだ。まさか、この私があんな小娘にやられるとは思いもしなかった。未来から来たものだとわかっていれば、もう少しやりようもあったのでは……とは思う。まあ、今さらどうこういっても始まらないが。

←まだ余裕が見えるジェラルドさん。このあとラウラさんとともにユウキさんと戦うのだが……。

――機会があればまた戦いたいですか？

●ジェラルド：もちろんだ。今度こそ我々の計画を実現させてみせる。タイムマシンそのものは、まだ我が手にあるのだからな。

――ところで、ラウラさんはジェラルドさんが造ったものなのですか？

●ジェラルド：……いや、ラウラは私が造ったものではない。というか、もともと彼女は人間で、あることをきっかけに改造されたのだ。

――そのあることというのは？

●ジェラルド：……そのことを知ってどうするつもりだ？ お前……我々のことを探る気か？

――あ、いえ、失礼しました。……ところで、ラウラさんのことをどう思っておられますか？

●ジェラルド：さっきから質問の真意がよくわからないが……。ラウラは信頼するパートナーであり、メイドとしても大変優秀だ。だから、期待していろいろと任せている。命令に従おうとするあまり、無理をすることもあるが……まあ、そこがかわいいところともいえるな。

←ジェラルドさんは無理をしようとするラウラさんにストップをかける。互いを思っての行動だ。

――ラウラさんが作られる料理はおいしいですか？

●ジェラルド：ん？ それもどういう意図で聞かれているのだ？ ……まあいい、ラウラは何に関しても完璧(かんぺき)主義のところがあるからな。料理に関してもかなりの腕前だ。各国の料理が作れるから飽きることもない。

――なるほど、すごいんですね。では、計画を邪魔したユウキさんのことは、どう思っていますか？

●ジェラルド：ユウキ……？ ああ、さっきの小娘のことか。彼女がいなかったら、すでに全時代は我が手にあっただろう。……だが、簡単に手に入ってしまうのもつまらない。次に彼女に会ったときが楽しみだ。

――そのユウキさんのご主人さま、マサキさんのことはどう思われますか？

●ジェラルド：博士のおかげでタイムマシンが手に入ったわけだからな。ある意味、感謝している。子供のころの博士をうまく取り込めていれば、すぐに征服できたと思うが……。まあ、それも今後の楽しみのうちのひとつだ。まだまだ機会はたくさんあるからな。だが、博士の抵抗として何かあるだろうとは予想はしていたが、まさかあそこまでの戦力とは……今回はそこが誤算だったといえるだろう。

――少し話は変わりますが、今、何に興味がありますか？

●ジェラルド：興味か。今、唯一興味があるのは征服したあとどうするか、ということだな。クク……まあ楽しみにしておけ。

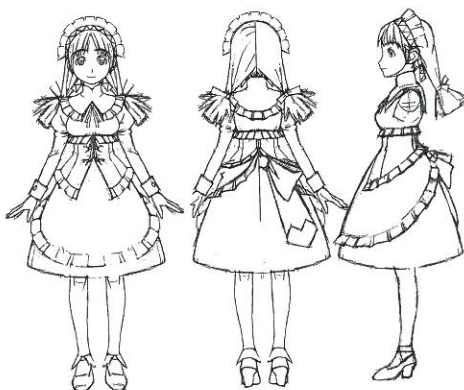
――最後に、読者のみなさまにひと言お願いいたします。

●ジェラルド：今回の計画は目標こそ達成できなかったが、まだ完全に失敗したわけではない。また機会を見て実行に移したいと思っている。そのときを楽しみにしていたまえ。

メイド服トーク

Costume Talk

何やらユウキたちがメイド服について意見している様子……。ここでは設定画を確認しながら、ユウキたちの会話もこっそり聞いてみちゃおう！

ヴァイス Vice

スタッフコメント

オーソドックスなスタイルなのですが、一般的なメイド服のデザインと差別化をつけるため、腰のビスチェをデザインに入れ込みました。この部分のカラーリングをどうするか、最後まで悩みました。

←家事をするときはこのメイド服。ドジっ娘なせいか、お茶を運ぶときにうっかり落としそうになることも……。

ユウキ：私のお気に入りのメイド服です。メイド服の基本中の基本といった感じですね

マサキ：うん、一番ユウキさんらしい服装だよね

ユウキ：あ、やっぱりそう思いますか？ ふふふ、ちょっとうれしいです

ラウラ：ふん、こんな服で「らしい」といわれて、喜ぶヤツの気がしれんな

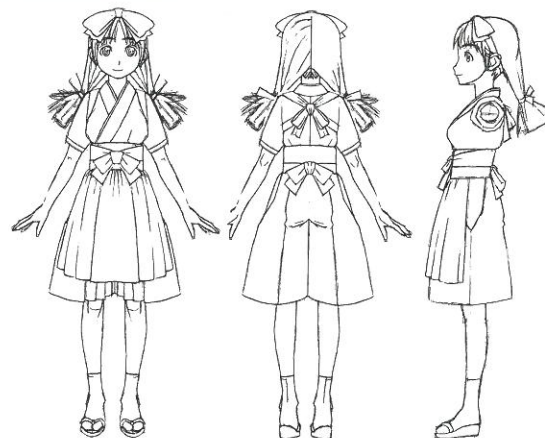
ユウキ：そ、そういう言い方はどうかと思います

ラウラ：こんなことでムキになるとは……

ジェラルド：まあ待て、ラウラ。確かに見た目はイマイチだが、機能性はそう悪くなさそうだ

ラウラ：あ、は、はい！ そうですね、機能性という面では私もそう思います……

ユウキ：…………？

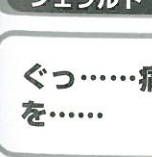
アウロラ Aurora

スタッフコメント

はじめは巫女っぽいデザインにしましたが、あくまでもメイド服としてこだわりを持ちたかったので、大正ロマンを感じさせるようなものにしました。和風なので、ゲーム中も刀による攻撃力が上がるのは説得力がありますよね。

➡刀が似合う和のメイド服。銃をぶっ放すときの豪快なユウキと違って、凛としたたたずまいに圧倒される。

マサキ：うん、ユウキさんのこういう格好もカワイイよね

ユウキ：ありがとうございます、マサキさま。この服は見かけによらず、刀の威力がアップする優れものなんですよ。

ジェラルド：ふむ。その代わり、どうせ初期弾数が落ちるとかいうオチなんだろう

ユウキ：ぐっ……痛いところを……

ラウラ：ところでジェラルドさま、こういう和風の姿はお好みですか？

ジェラルド：好みかどうか……。別にどちらでもないな。ラウラはこういう格好をしたいのか？ 似合うかもしれないな

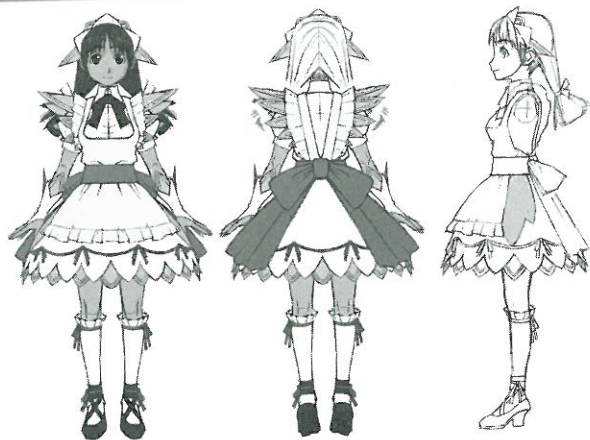
ラウラ：あ、いえ、私はとくに……。ありがとうございます

ユウキ：ふわあ……。残念ですがあなたが着る機会はありませんよ……

ラウラ：何っッ!!

コーラル
Coral

コーラル三面図

⬆ヴァイスよりもパワーアップしたメイド服。カワイイ格好と未来銃がマッチして、いい味を出している。

スタッフコメント

本来、これが最強のメイド服になる予定でした。デザインのオーダーとしても、「未来のメイド服！」とか「最強っぽくきらびやかに！」という非常にあいまいなもので困りましたが(笑)。最終的には好きにデザインさせていただきました。

ラウラ：うわあ……なんだこの格好。どこかのアイドルじゃあるまいし

マサキ：え、そう？　僕はピンクでカワイイと思うんだけど……

ユウキ：そうですよ、HPも銃の威力もアップしちゃうんですよ！

マサキ：ユ、ユウキさん……僕がいいたいのはそういうことじゃないよ……

ラウラ：ふん……こういうブリブリした服をほめる人の気が知れんな

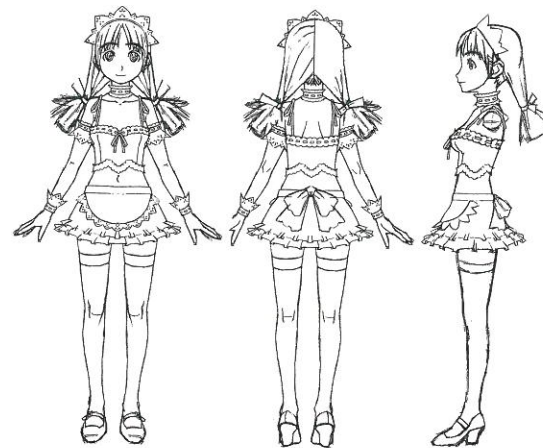
ジェラルド：そうか？　こういう格好も悪くはないと思うが。それに、ある程度の強者でないと着られない服のようだぞ

ラウラ：ジェ、ジェラルドさま……？　そ、そうですね、いわれてみれば確かにそれほど悪くないような……そんな気がしてきました！

ユウキ：んー、どうもさっきから様子がヘンですね……。あの男の人の意見でコロコロ変わっているような……？

ローズ
Rose

ローズ三面図

⬅ラウラが着ているメイド服ということもあって、ユウキにはちょっと小さめ。胸やお尻のあたりが気になるようだ。

スタッフコメント

開発途中で話をしていたのは、設定として「ユウキ専用に作られたわけではなく、ラウラが着ているものをそのまま着る」というものでした。本来サイズが小さい服をそのまま着るとどうなるか……。それはご想像にお任せします(笑)。

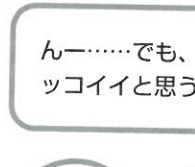
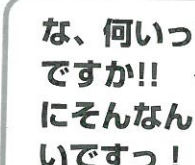
ラウラ：うむ、やっぱりこの服だな。これに勝るメイド服はないだろう

ジェラルド：確かに、このメイド服に勝てる服はないといってもいいだろう。すべての武器を制覇した者でないと身につけられない服だからな

マサキ：うーん、僕はユウキさんがこの格好をするの……イヤってわけじゃないけど……ほかの服がいいかなあ

ユウキ：え、マサキさまは、この服、お嫌いなんですか？　……ショック……

マサキ：あ、いやそうじゃなくて……何となくユウキさんはこういう露出したものよりも、いつもの服や……カワイイほうが似合うかなと思って

ユウキ：んー……でも、こういう服もカッコイイと思うんですけど……

ジェラルド：まあ、一種のヤキモチというヤツではないか？　ほかの人に肌を見せてほしくないのだろう。少年だから器が小さいのは仕方なかろう

マサキ：な、何いってるんですか!!　べ、別にそんなんじゃないですっ！

開発スタッフインタビュー

Staff Interview

『THE メイド服と機関銃』の制作に関わったメインスタッフ4名にインタビュー。制作の苦労から貴重な裏話まで、数々の見逃せない内容が満載！

Staff Interview

――まず、最初に企画が立ち上がったときのお話を伺えますか？

●杉﨑：もともとは、SIMPLEシリーズでアクションゲームを出す話から始まったのですが、ライドオンさんからは、魔法少女をモチーフにした変身ヒロインものの企画書を最初にいただきました。しかし、これが諸事情によりお蔵入りになってしまいまして……。でも、アクションゲームを出すということ自体は生きていたので、企画を練り直しました。そんな中、メイド服を着た女の子が銃や刀を振り回す感じがゲームでアクションとして表現できればおもしろいかな、という感じでスタートしました。

――『THE メイド服と機関銃』というタイトルは、某映画と似ていますが……？

●杉﨑：よくいわれます(一同笑)。しかし、設定自体も全然違いますから、特別に意識したわけではないですね。銃と刀といった危険なものが似合わない感じの女の子が、それらを扱うというミスマッチな点でいえば共通点もありますが、どちらかというと漫画やアニメの作風を意識していました。

――タイムトラベルやアンドロイドという設定も、その流れから決まったのですか？

●氏原：これは紆余曲折ありましたね。SFにするということは最初から決まっていたのですが、開発当初はもっと暗い雰囲気のシリアスなストーリーでした。しだいにB級洋画っぽい方向へと行きましたが。

●杉﨑：ご主人さまがいて、それを守るというコンセプトは固まっていたので、次に守らせるためにはどうすればいいかを考えました。そのためには、まずは襲われなくてはいけないのですが(笑)、何で襲われるかが決まらなくて……。ご主人さまの体に埋め込まれたナノマシンのためにご主人さまの血を狙っているとか、いろいろな案を出してましたね。でも、どれも理由づけとしては弱くて非常に困った記憶があります。

――企画の段階からいろいろと苦労をされているようですが、制作している中でとくに苦労された点はどこですか？

●杉﨑：全部といいたいです(一同笑)。行き詰まったところも多々ありますし……。最初は少しオーソドックスなアクションゲームになりすぎて、困りましたね。ほかのアクションゲームと差別化を図るには大幅なテコ入れが必要だなという感じになって、どうすればゲームとしておもしろくなるか、メイドらしさを出せるか、何回も話し合いながら試行錯誤しました。

●氏原：メイドだから、お掃除道具を持たせよう。それで戦わせればいいんじゃないとか。タイトルに機関銃ってあるのに(笑)。

●杉﨑：もう『メイド服と掃除機』に変えようかといったりして(笑)。

●遠藤：掃除機が銃に早変わりするっていうのはどう？　という案も出ましたね。

●杉﨑：敵がやられる際にオイルをまき散らすから、せっせとメイドらしくお掃除しようというのもありました(笑)。

●遠藤：そこからメイドスタイルが生まれたんです。さらに挑発の意味合いを持たせて、ボス戦で決めるとスゴイって感じで。

●杉﨑：そのメイドスタイルのときは大きくキャラクターを見せたいということで、カメラを寄せてほしいとお願いしました。もともと、カメラは追尾するところと固定のところがあったんですが、メイドスタイルをするとき、そんなことは関係なく必ず寄るようにと、ムチャな注文をしました(笑)。

――ほかに、こだわった点はどこですか？

●杉﨑：やはり、かわいらしさを重視しましたね。メイドスタイルを決めたときハートのエフェクトが出るようにしたり、ちょっとした部分にもこだわっていきました。

●遠藤：アクション部分では、ユウキの動きが印象に残るように意識しました。

――制作するにあたって、何か調べられたりしたのですか？

●杉﨑：そういえば、調査と称してメイド喫茶に行きました。でも、意外とご主人さまっていってくれないお店が多いんですよ。

●遠藤：逆に、それがメイドの高等テクニックなんじゃないんですか？(笑)。

●杉﨑：いや、普通の喫茶店の対応でした。まぁ、次に行ったお店では思い描いていた通りの対応でしたので、ご主人さまとして満足でした(笑)。

●遠藤：ラウラのためにツンデレカフェにも行っておかないと(笑)。

●杉﨑：じつは、ツンデレの調査にも行きました(笑)。でも、そこではツンデレデーというものが設定してあって、その日じゃないとツンデレにならないとのことで……。

●遠藤：オーダーのときは早く決めてよっていってきて、帰ろうとするともう帰っちゃうのって甘えてくるらしいですよ。

●杉﨑：それが体験したかった(一同笑)。

――なるほど(笑)。では、メイドの調査やゲームバランスの調整に苦労して、開発期間は長くかかったのですか？

●杉﨑：1年ぐらいですね。ただ、企画段階での話し合いが長かったので、実際に作り始めてからは半年ぐらいです。

●鹿取：僕は今まで制作期間が長いゲームしか携わったことがなかったのですが、短いスパンで作るのもいいなって思いましたね。ユーザーさんからの反響も早いので、仕事をしている実感がわくといいますか。

――ユウキの外見は本当にオーソドックスなメイドですが、献身的なメイドさんというイメージからでき上がったのですか？

●氏原：メイドさん＝おしとやかというイメージがあったのは確かですが、決めつけていたわけではないです。鹿取さんと話している中で、おっとりした天然系がいいかなという流れになりました。

●鹿取：メイドさんを扱ったゲームや漫画って、かなり多いじゃないですか。その中に入っていくのに奇をてらうのもいいですが、やはりベタなところがいいだろうと。仕えてくれるメイドさんは、おっとりおしとやかでドジっ気があるみたいな。あと、アクションゲームなので動きやすさを大切にして、スカートの丈は膝上だけど短すぎず、おしとやかに見えるように意識しました。

――ユウキは天然ドジっ娘、ラウラはツンデレ、マサキはショタという感じで、しっかりツボを抑えていますね(笑)。

●鹿取：やはり、ベタなところで(笑)。でも、いちばん設定がブレていないのはマサキくんなんです。ご主人さまのマサキは、最初からショタっ子というイメージで固まっていました。デザインも初期段階からほとんど変わっていません。膝こぞうを出して半ズボンって感じで(笑)。意外とそのあたりの反響もよく聞くので、結果的にはよかったんだなと思っています。

●杉﨑：パッケージを見て、えっ男の子？っていわれることは多いですよね。

●鹿取：中性的なイメージといいますか、男性から見てもかわいいなと思ってもらえればうれしいです。ただ、ラウラはツンデレだとはまったく思っていませんでした。キャラクター同士の関係上、ツンデレにならないと感じていたので……。見た目もあんな風ですから、無口に任務を遂行するクールな感じかなと。でも、プロフィールがツンデレになっていて、えっ？みたいな(笑)。

●遠藤：ラウラがツンデレかというと微妙ですよね。今だとクールなドジっ娘ですし。

●杉﨑：いやもう、私の中でツンデレでいこうと決めつけていたので……。こんなにいわれるとは思ってなかったなぁ(笑)。

●氏原：キャラクター設定を詰めているときにツンデレという話も出ていたのですが、デザインしている段階で消えたと思っていたら、まだ残っていたみたいな(笑)。

杉﨑 祐一

Profile

株式会社ディースリー・パブリッシャーのプロデューサー。本作ではプロジェクト全体の統括を行う。代表作は『あずみ』や『THE 炎の格闘番長』など、ほか多数。

氏原 隆志

Profile

ライドオン・インコーポレイテッドのディレクター。本作では企画から全般的に携わる。プレイステーション時代からゲーム業界に入り、その後は幅広いジャンルのゲーム開発を手がけている。

「やはり、メイドさんはおっとりしたドジっ娘がいいかなと」

遠藤 正浩

Profile

ライドオン・インコーポレイテッドのディレクター。本作ではデザイン面からゲームシステムまでを担当。携帯電話やプレイステーション2用のゲーム制作など、多方面で活躍。

Staff Interview

——キャラクターデザインについてはいかがですか？

●鹿取：まぁ、ユウキが和の雰囲気でしたから、逆にラウラは色白でヨーロッパ風にしようというのはありました。身長設定にも凸凹感を出したりして……。

●杉﨑：そういえば、ジェラルドについてですが、彼は最初マントをつけて明らかに「悪者」という感じでしたが、それはやめてほしいってお願いしましたね。

●鹿取：シンプルな感じになりましたね。ラウラにあわせて冷たい雰囲気にしつつ、身長差をつけて個性を出した感じです。

——ラウラはおでこが目立ちますよね。

●鹿取：初期の段階から「デコでツリ目」というキーワードがありましたから、最初からおでこは出していました。

●氏原：初めのほうのデザインでは、今よりデコ娘でしたよ(笑)。

●鹿取：イメージは早い段階から固まっていたんですが、コスチュームの細かな設定ではいろいろとありました。

●杉﨑：ラウラのコスチュームをユウキが着るという設定は最初から決まっていたので、ユウキが着ているふだんのメイド服とは違うハデなものをラウラに着せようという考えはあったんですけど。

●鹿取：本当は、もっとバリエーションができればよかったんですが……。ユウキのメイド服を逆にラウラに着せるとか。いうだけならタダなので(笑)。

●杉﨑：確かに構想だけはたくさんありました。メイドと関係ないけど、うさ耳にしてみようとか(笑)。

●鹿取：色を塗り替えるだけで巫女服とか弓道着に変化できないかな、という考えはありましたね。結局、やりすぎはよくないということになりましたが……。あと、僕はフリフリのコスチュームが最終形態だと思っていて、あれにはスペシャルなオプションをつけようと考えていたんです。でも、最終的に手に入るのはラウラの服だって聞いて驚きました。つけ加えていた飾りをあわてて外した記憶があります(笑)。

——ラウラとジェラルド以外の敵をロボットにしたのは、どうしてですか？

●氏原：最初、敵は人間の女の子でやりたかったんです。敵も味方もメイド尽くしでいこう、メイドの群れに囲まれて死にたいと(笑)。ですが、やがてストーリーがポップなものへと変わり、血が出ないほうがいいという感じでロボットに変更しました。

●杉﨑：そんなチビロボはファンが意外と多いんですよね。ターター鳴きながら近寄ってくるんだけど、本当に壊しちゃっていいの？っていう意見をよく聞きます。

●遠藤：敵ロボで一番影が薄いという、黒服の指揮官ロボの使いどころには困りましたね。

●氏原：マスター直前では、いろいろな場所に配置していたのですが、こいつは強すぎるなって理由から減らしていきました。

●遠藤：じつは、ものすごく強かったんです。ラウラ以外の敵で銃を撃ってくるのはアイツしかいないということもあって。

●氏原：ゲームオーバーになる原因の7割がアイツだったんです。さすがに、これはマズイなと思って調整しました(笑)。

——敵の中では、ステージ4で登場するラウラが格段に強いなと感じましたが……。

●遠藤：初対決ということもあり、最初の壁として立ちはだかります。

●杉﨑：ラウラは、回避攻撃を使わないと倒せないんじゃありませんでしたか？　チェックをしてて、「倒せません!!」って何度も電話をしたような……(笑)。

●氏原：回避攻撃が使えないとキツイのは確かですが、倒せないほどではないです。

「回避攻撃を覚える意味合いを込めてラウラは強くしています」

「うまくなっていくのが実感できるので末永く遊んでほしい」

●遠藤：ただ、そろそろ回避攻撃を覚えてほしいという意味合いを込めて、あえて強いままにしているところはあります。

●杉﨑：ステージ8になると、ありえないほど銃を乱射してきますし……。そういえば、ユウキの必殺技も銃を乱射して最後の締めでバズーカって感じだったんですよね。でも、その間にカットインを入れたら間延びしちゃたので、ユウキはバズーカだけにして、銃の乱射はラウラに譲りました(笑)。

——ステージ数は決して多くはないですが、バリエーションは豊かですよね。

●杉﨑：バリエーションは最初から考えていましたが、追跡ステージは苦労しましたね。スピード感とか、もっと長く走らせようとか、いろいろ意見をいいました。

●氏原：もともと、あのステージにはボス戦だけしかなかったですからね。

●杉﨑：車の中に隠れられるようにしようとか、ユウキとは別に車にもHPを設定しようかとか、いろいろ案がありました。

●遠藤：あと、ユウキはどうやって運転しているのかという疑問もありましたね。

●杉﨑：運転するサポートキャラをつけようと思っていたんですが、結局はユウキが足で運転するということで……(笑)。

●鹿取：足で運転するなんて全然、おしとやかなキャラクターじゃないですね(笑)。

——ラウラとジェラルドのふたりだけがタイムトラベルしたはずでしたが、ほかの敵はどこから現れてくるのですか？

●氏原：ジェラルドが作ってます。彼は設定上、機械工学のエキスパートでタイムマシンの操作、調整からロボット制作まで幅広くこなせるんです。

●杉﨑：意外と苦労人なんですよね。全時代征服もラクじゃないぞと(笑)。

——武器をカスタマイズできるようにしたのは、どういった発想からですか？

●杉﨑：がんばったらごほうびがもらえるようにとしようという考えがありました。でも銃を撃つと評価が下がる点については、もう少しやりようがあったかなと……。

●氏原：Bulletの評価がAでも、ほかの項目でSを取ればTotalの評価でSになるので許してください。

——最後に、ユーザーのみなさんにひと言メッセージをお願いします。

●杉﨑：ゲームを買ってくれた人には、心から御礼を申し上げます。突っ込みどころもあるかと思いますが、うまくなっていくことが実感できるゲームですので、末永く遊んでもらえたらうれしいです。

●氏原：ゲームとしての楽しみ方は人それぞれだと思いますが、ぜひ一度は10連続回避攻撃を決めて、その快感を味わっていただきたいです。もちろん、ご購入への感謝の言葉は尽きません。存分にメイドさんを堪能してください。

●遠藤：私からもご購入くださった方には感謝いたします。この機会にもう一度プレイし直すと、新たな発見があると思います。本を読んでまだ購入されてない方は、ぜひ手に取っていただければと思います。最後に、制作に携わった人すべてに御礼を申し上げます。

●鹿取：もし続編を作るような機会があれば、ユーザーのみなさんの意見を取り入れ、もっと進化させられると思います。楽しんで盛り上げてもらえると幸いです。

●杉﨑：スタッフ一同、続編を作りたいという気持ちは持っていますが、そこはユーザーのみなさんの応援しだいといったところもありますので、今後とも暖かい声援を送っていただければと思います。

——それでは次回作も期待しています。

鹿取 葉一

Profile

グラフィックデザイナー。本作ではキャラクターデザインを担当。フリーとしてゲームの2Dグラフィックをしつつ、キャラクターデザイナーとしてもさまざまな作品に関わる。

メイド DE 4コマ Part 01

ひぐちのりえ

あの服と機関銃

ラウラの裏の顔

はじめまして＆こんにちわ、ひぐち のりえです★ 対戦ゲームの苦手なひぐちはこのゲームをプレイするのにとても苦労しました（P.77の2本は実話です^^;)！ 早くランクCから昇格したいものです……（涙）。

Profile ゲームの原画や4コマ漫画、イラスト等のお仕事をしています♪
【HP】http://moontear.cool.ne.jp/

どこ見てるのよ

メイドスタイル

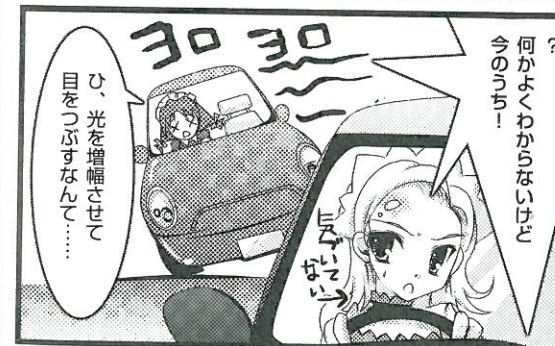
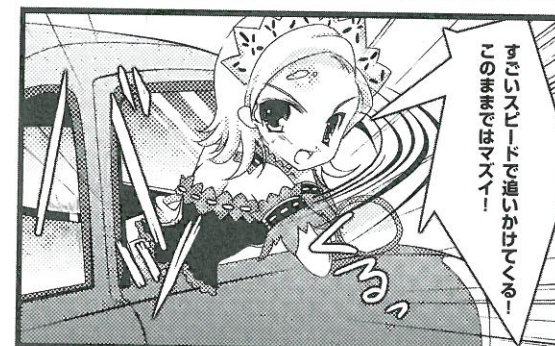
メイド DE 4コマ Part 02

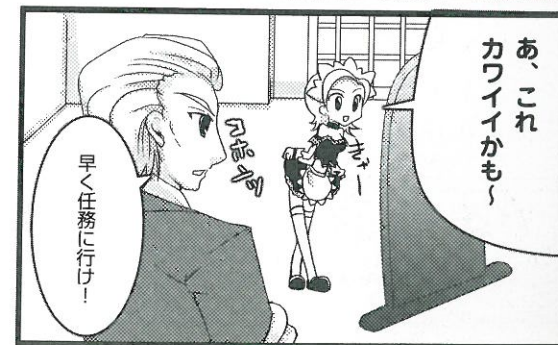
ひなたもも

万能？メイド ユウキ

目的に対してまっすぐに

おでこちゃん+ジェラルドひと筋なラウラが、かわいくて大好きですっ。そのテカリで今日もステキに太陽光を反射してくれていることでしょう。あ、やめ、撃たないで……。

Profile
漫画、イラストを生業として細々と生き延びています。雑記やギャル絵が置いてある棲み家はこちらから。
【HP】http://hinamomo.com/

ステージ6失敗

うらやましいお年頃

SIMPLE2000シリーズ Vol.105

THE メイド服と機関銃
コンプリートワークス

The Maid Clothes and Machine Gun
Complete Works

発行日　2006年12月30日　初版発行

企画・編集 …… STUDIO-M&コーエー出版部
本文執筆 …… 柴原みちる（STUDIO-M）／米田亘毅
編集協力 …… 後畑法志
カバー&本文イラスト … 鹿取葉一
カバーデザイン …… CUE FACTORY
本文デザイン&DTP … YUMEX
ゲストイラスト …… あやせまい／水面+NO,4／士崎多結／YWAKA
4コママンガ …… ひぐちのりえ／ひなたもも
制作協力 …… 株式会社ディースリー・パブリッシャー
ライドオン・インコーポレイテッド
SPECIAL THANKS … 杉崎祐一・大池香里（株式会社ディースリー・パブリッシャー）
氏原隆志・遠藤正浩（ライドオン・インコーポレイテッド）
鹿取葉一

発行者 …… 襟川陽一
発行所 …… 株式会社 光栄
〒223-8503　横浜市港北区箕輪町1-18-12
電話　045-561-8181
印刷・製本 …… 三松堂印刷株式会社

ISBN4-7758-0510-X